3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.61
研究中心
怪物猎人携带版2nd
全BOSS肉质伤害吸收资料
攻略透解
龙珠Z 遥远的悟空传说 NDS
游戏王对战怪兽 世界锦标赛2007 NDS
蜡笔小新DS 呼风唤雨 涂鸦大作战！ NDS
前线任务1st NDS
炸弹人物语DS NDS
专题企划
这个，有点乱
掌机界“乱”现象不完全解析


带你进入《战神II》诗史般的世界中与神共舞
全112页官方原画设定珍藏画册
收录大量从未公开的游戏画稿
THE ART OF
GOD OF WAR II
现在
成为战神II
的FANS还不晚!
战神
封神画集

掌机王SP 幸运大抽奖

特等奖

NDSL主机 1名

PSP主机 1名

一等奖

MD Max掌机 4名

OS掌机 4名

二等奖

M3DSS烧录卡 5名

EZ5烧录卡 3名

SC-SD震动版烧录卡 3名

EWIN震动卡 6名

SC-miniSD烧录卡 3名

DS Fire Card 8G烧录卡 6名

三等奖

北通PSP保护盒 BTP-228 2名

黑角PSP水晶幽浮套装 BH-PSP07737 2名

黑角NDSL晶彩保护壳 BH-DSL09817 2名

北通PSP锂电池 BTP-6260 3名

北通PSP保护胶套 BTP-228 2名

北通PSP保护贴膜 BTP-6219 2名

黑角PSP五星幽浮套装 BH-PSP07301 2名

参与方式：只要在2007年4月26日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中177页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以上奖品。本次中奖 名单将会在《掌机王SP》第63辑上公布，敬请关注。

本次活动赞助厂商及网站

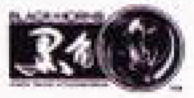


广州市京仕敦电子科技有限公司



龙漫电玩

Ezflash EZflash小组



黑角电子有限公司



Ewin flash小组

GBalpha GBalpha（中国）有限公司



DS Fire Link小组



广州市北通电子有限公司



Levelup网站

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有



攻略透解

龙珠Z 遥远的悟空传说

"卡片《龙珠》系列"的回归！

NDS

完全攻略

卡片系统超详细解说

全战斗关卡最速流程

P88

与前作相隔了13年的遥远时光之后，超级赛亚人的传说再度开始！

攻略透解

游戏王对战怪兽 世界锦标赛2007

NDS

全模式攻略指南

卡片精灵列表一览

全卡包入手条件解析

全服装、决斗盘公开

P96

最经典卡片传说再开！

有些事，一旦摊上了"乱"这个字，就立刻由普通变得不平凡。"乱"在游戏界，更是一股袭来已久至今却仍高温不退的大潮，本辑的"专题企划"，我们就来说一说掌机游戏中的"乱"……

P69

专题企划

这个，有点乱

掌机界"乱"现象不完全解析



掌机王Sp 目录



美术总监：吴松

本辑赠品



《真·三国无双》主题随意贴



口袋光环Vol.61

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2. 独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4. 投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020，EMail投稿邮箱：pgxing@263.net。

CONTENTS

感谢levelup.cn提供部分资源和游戏试玩

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS，神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

掌机情报站

POCKET GAME NEWS STATION

新闻热点

软件 SOFTWARE 《马里奥与索尼克in北京奥运》梦幻登场



就在各界刚刚庆祝完北京奥运会倒计时500天，世嘉公司与任天堂公司就正式发表了由两家公司联合制作的，集合游戏业界最受欢迎的人气角色马里奥与索尼克首度联袂出演的游戏——《马里奥与索尼克in北京奥运》(暂名)。本作将登陆任天堂最新的次世代Wii主机以及NDSL掌机平台，并预定于2007年内发售，其中日本方面由任天堂发行，欧美地区则由世嘉发行。

而近日任天堂和世嘉官方对媒体确认，任天堂首席游戏设计师、“马里奥系列”之父宫本茂将加盟《马里奥与索尼克in北京奥运》的游戏开发小组，参与游戏的部分开发工作。

任天堂官方发言人对记者表示：“只要是有马里奥出现的游戏，宫本茂先生是一定会亲自参与设计的。宫本茂先生参与了数量众多的游戏开发项目，在本作中则是作为任天堂的代表参与开发的，他会监督整个开发进程，游戏的具体制作工作由世嘉日本的开发小组担当，但宫本茂先生会与开发小组共同参与游戏的设计。”

世嘉的官方发言人也对记者确认“尽管宫本茂不会领导游戏开发工作，但将参与游戏制作过程中的各种讨论会议，给出建议和意见，有马里奥的地方自然也少不了宫本茂的身影，我们的开发小组为能够与电视游戏产业最具影响力的游戏制作人一起工作而感到自豪和兴奋，这对他们来说无疑是一个天赐良机。”

在本作中将集合任天堂和世嘉两大游戏开发商旗下的众多超人气游戏角色，除了马里奥、索尼克、路易以外，碧奇公主、纳克勒斯和特尔斯等其他众多游戏角色也将在本作中登场。他们将在2008北京奥运会的官方比赛赛场中快乐地参与各种体育竞技运动，谁会是100米跑、游泳比赛、乒乓球比赛的金牌获得者呢？让我们拭目以待吧。相信Wii和NDS崭新的操作系统也将为玩家提供丰富直感的操作空间，最大程度表现体育游戏的精髓。



硬件 HARDWARE 日本销量突破500万，SCE官方称PSP刚刚进入“普及阶段”

据日本SCE宣布，其推出的携带游戏主机PSP到2007年2月底为止在日本的累积销量终于超过500万台。虽然相比任天堂在日本销量累计已经超过1500万台的NDS(NDSL)主机还有很大的一段距离，但SCE强调从现在开始PSP才真正要开始进入“普及阶段”。PSP主机

从2004年12月发售以来，就以影像、音乐等多媒体视听功能以及高画质的游戏画面为卖点吸引玩家。目前PSP全世界累计出货已经超过2500万台，是否如SCE所说，PSP才刚刚开始普及，就让我们拭目以待吧！



硬件 HARDWARE 黑客挑战，Sony反击，PSP 3.30最新固件发布



随着黑客制作的3.03 OE-B的发布，PSP自制固件超越了当时官方固件，解放了官方对视频大小的锁定，实现了最大480×272像素AVC视频播放功能。面对黑客的挑战，Sony终于在新版本固件更新中做出回击，加入更加强大的视频播放功能，并且对网络、PS3联动和PS模拟器功能进行升级，于3月28日放出最新3.30版本系统固件下载，更新内容如下：

游戏

已强化PLAYSTATIONRNetwork专用游戏的支持机能。

选单中追加了“光碟读取速度”项目。

网络

“RSS频道”已可支持项目的缩图显示。

影像

选择Memory Stick Duo的“VIDEO”资料夹时，已可支持影像的缩图显示。

选择“VIDEO”资料夹后，已可播放以下种类的档案。

MPEG-4 AVC(H.264)影像Mani Profile(AVC CABAC)为以下规格的档案：720×480/352×480/480×272。

※部分资料可能因种类限制而无法正常播放。

3.30版固件下载可以去Sony香港官方网站，地址为：http://asia.playstation.com/sch_hk/index.php?q=psp-sysupdate。下载后请放至于记忆棒根目录下的PSP\GAME\UPDATE目录下进行升级。

软件 SOFTWARE《口袋妖怪 不可思议迷宫》最新作开发确认，双版本年内发售

Pokemon和Chunsoft日前宣布“《口袋妖怪 不可思议迷宫》系列”的最新作正在开发当中，对应平台为NDS，并且将会在2007年内同时发售两个不同版本。

同时，为了纪念系列最新作的发售计划决定，并庆贺NDS游戏《口袋妖怪 不可思议迷宫 青之救助队》以及GBA游戏《口袋妖怪 不可思议迷宫 赤之救助队》全世界出货量突破500万份。“Yahoo！动画”将这两款游戏动画化，此消息于3月23日在首次日本公开(之前曾在美国和欧洲公开)，并在全世界范围内播放，口袋FANS又有盼头了。





事件 EVENT 日本出台新法规，飞机上禁止掌机进行通信游戏

日本国土交通省近日经审议后对客机内的电子仪器使用的规则进行了修改，这是为了避免乘客在飞行中使用拥有无线通信机能的游戏主机对飞行系统产生影响。此次主要受到使用限制的是NDS、PSP等拥有无线通讯机能的游戏主机。飞机上搭载了各种各样的仪器，乘客如果使用NDS、PSP等游戏主机进行无线通讯游戏，发出的信号电波会导致这些仪器的误操作。自2003年以来，在日本由于乘客携带的电子产品发出的电子干扰导致自动操纵装置解除、机体突然倾斜、空中冲突防止装置误操作等类似事故多达200起。法规出台后虽然乘客也能够像以前一样在切断主机通讯机能的情况下进行游戏，但是必须要接受乘务人员的严格检查。

事件 EVENT Square Enix Party 2007参展作品确定

Square Enix公司近日公布了本届Square Enix Party 2007展会即将展出的游戏作品。其中NDS游戏有5款，包括《勇者斗恶龙 怪兽统领者》、《最终幻想XII 亡灵之翼》、《富豪街DS》、《美妙世界》和《最终幻想·水晶编年史 命运指轮》。PSP平台共有4款作品，包括《最终幻想》、《最终幻想II》、《最终幻想战略版 狮子战争》和《危机之源 最终幻想VII》。另外本次还公布了众多手机游戏作品，不过整个展会主要作品都集中在"《最终幻想》这个招牌系列上。本届展会将于2007年5月12、13日两天召开，这次同样会有令人期待的新消息发布。





新闻短讯

韩国任天堂大打明星牌



任天堂正式登陆韩国游戏市场后，便在韩国推出了NDSL掌机，并且请到了张东健作为代言人。而近日，韩国任天堂为旗下的NDS游戏《马里奥赛车DS》又请到了朴守弘（韩国著名综艺主持）和车太贤（韩国著名演员，代表作《我的野蛮女友》）代言。目前两位大牌明星拍摄的广告已经在韩国热播，明星的助阵，再加上游戏本身的素质，看来《马里奥赛车DS》又要在韩国热卖了。

《股票交易师 瞬》发售日确定



CAPCOM公司宣布，NDS新作《股票交易师 瞬》将于2007年6月7日发售。《股票交易师 瞬》是一款描写了一位年轻人在股票世界中成长的故事，随着游戏中主人公的成长，玩家本身也将逐渐学习到股票投资的相关知识，也许在不久的将来你就是叱咤风云的股票大亨。

PSP用5款官方PS模拟ROM开始提供下载

SCEJ公司宣布，于3月29日起在PS3的网络服务PLAYSTATION Network中追加提供5款新PSP用官方PS模拟ROM下载，下载费用各为525日元，这些游戏包括了：《枪手的天空》(SCEJ)、《星际格斗》(Sunsoft)、《Hard Edge》(Sunsoft)、《雷电》(Hamster)以及《高度无限》(Hamster)等。



新机看台

韩国推出新型超级掌机

这部名为Funitzuma的掌上多媒体游戏主机是韩国所研发的最新一代掌机。从目前公布的信息上看，这部主机的性能与之前的韩国Game Park公司推出的另一款掌机XGP性能接近，都采用的ARM系列CPU，内存是PSP的两倍，但实际运行3D游戏效果却远不及PSP，而且发色度也要比PSP低很多。它的主要配置如下：

主CPU	ARM9 400MHz
内存	64M SDRAM+64M FLASH
miniSD	256MB至2GB
屏幕	2.4英寸TFT液晶，最大320×240解析度，26万色
接驳端子	24针TTA、SD卡槽、耳机接口
按键	4方向键、功能键（STATR、ESC、A、B）
音效	64 poly 44.1KHz 16位立体声
大小	120长×50高×22厚（毫米）
重量	80g



关注数字

借势出击，目标100万！

100万

——《怪物猎人 携带版》再推新廉价版



《怪物猎人 携带版2nd》日前在日本本土的销量终于突破了百万大关，同时该作也成为PSP平台上在日本境内首个销量突破百万的游戏。借助它的热卖，Capcom宣布将《怪物猎人 携带版2nd》的前作《怪物猎人 携带版》再次降低价格推出新的廉价版（the Best版）。

2005年12月，《怪物猎人 携带版》以4800日元的价格发售，其后2006年8月第一次推出廉价版，售价为2980日元。此次，本作将于2007年4月26日以1980日元的新低价格发售。

《怪物猎人 携带版》目前的销售量截止至3月18日为94万8138套（数字为通常版和PSP the Best版共计）。此次再次降低价格推出廉价版，突破百万销量大关看来指日可待。

NDS英国销量突破300万

300万台



NDS（NDSL）目前在全球的销售状况完全可以用“供不应求”来形容。日前根据英国调查公司Chart-Track发表的最新统计数据显示，任天堂公司的NDS和NDSL掌机在英国市场的累积销售台数已经突破300万台。据悉，NDS（NDSL）是2006年英国销量最高的游戏主机。英国任天堂公司的David Yarnton表示：“这证明了NDS主机的实力，还证明了在NDS能够玩到的游戏非常丰富。2007年会将会有更多更好玩的游戏发售，NDS（NDSL）的市场还将继续扩大。”

《怪物猎人 携带版 2nd》销量正式突破100万

100万

根据3月16日至3月22日日本软件周间销量统计，《怪物猎人 携带版 2nd》销量正式突破100万大关，而且还在持续热卖中。本作如此热卖可以说是意料之中，据统计《怪物猎人 携带版 2nd》在发售前的预购的订单数已经超过接近50万套，而在发售首周超过70万套的销量也足以让本作傲视群雄。

特别消息

《游戏机实用技术》、《掌机王SP》以及Levelup网站三大媒体携手共同举办“天下聚会”五·一聚会大行动

《掌机王SP》本着为全国各地广大玩家提供一个开放的、健康的联系、交流平台的主旨开设了“天下聚会”栏目，目前已经在上海、西安、南宁、大连、昆明、成都等地召开了多次掌机玩家聚会活动，最大的一次上海认证玩家聚会参与人数多达82名，栏目组也为此次聚会群体提供了价值近2000元的奖品，获得各地玩家广泛的支持和认可。而今后的“天下聚会”栏目将会由《游戏机实用技术》、《掌机王SP》以及Levelup网站三大媒体联手举办，《掌机王SP》小编米格将继续作为栏目总负责，主持、策划今后的聚会活动。目前正在策划“‘天下聚会’五·一玩家聚会大行动”活动，欢迎各地聚会群体加入到这次活动中来，“天下玩友聚会，热情联机连心”，联系专用邮箱：mig@ucg.com.cn，欢迎大家来做客！另外，本次活动不局限于掌机平台，欢迎家用机、街机玩家以及聚会、比赛群体加入！

新作拼盘

收集更为细致的游戏信息
拓展更为广阔的游戏视点

NDS 忍者龙剑传 龙剑

Ninja Gaiden Dragon Sword

◆Tecmo◆ACT◆预定2007年年内◆美版

“忍龙”降临NDS平台，隼龙与掌机玩家见面！



一款将充分发挥NDS触控功能的3D动作游戏，游戏的大部分操作都可以通过触控笔来轻松完成。玩家将在游戏中扮演主人公隼龙，自由探索整个游戏世界并与敌人展开爽快刺激的战斗。游戏沿袭了“《忍者龙剑传》系列”的故事设定，讲述了与之前作品完全不同的原创故事。每个章节之间还将穿插漫画风格的剧情插画，以此来着重突出了本作的故事性。游戏中使用忍术时也将运用触控笔，忍术发动后画面将进行切换，玩家需要描绘出“梵文”，成功后便能发动强力的忍术。除了系列前作中的人气主角隼龙以外，本作中还有一名全新的女性角色登场，这名女性忍者的姓名等具体信息不明。


▲华丽的战斗画面。


▲与巨大的怪物展开战斗。









NDS 触摸侦探 小泽里奈 第2季1/2

おさわり探偵 小澤里奈 シーズン2 1/2

◆Success◆AVG◆预定2007年5月24日◆日版

另类解谜游戏“触摸侦探”二度登陆NDS平台！



本作是NDS侦探游戏《触摸侦探 小泽里奈》的续作，这是一款利用触摸屏幕和触控笔来解开种种谜题的解谜冒险游戏。玩家将扮演侦探小姐小泽里奈，通过调查和搜索，逐渐解决事件的真相。在调查的过程中感觉到“奇怪”的地方就用触控笔去点击。随着发现关键道具以及隐藏在事件背后的人物出现，以此来一点一点接近事件真相。





▲除主线剧情外还可以自由探索地图和引发迷你事件。

◀除了共5话的剧情外，还有约30个的迷你短篇。





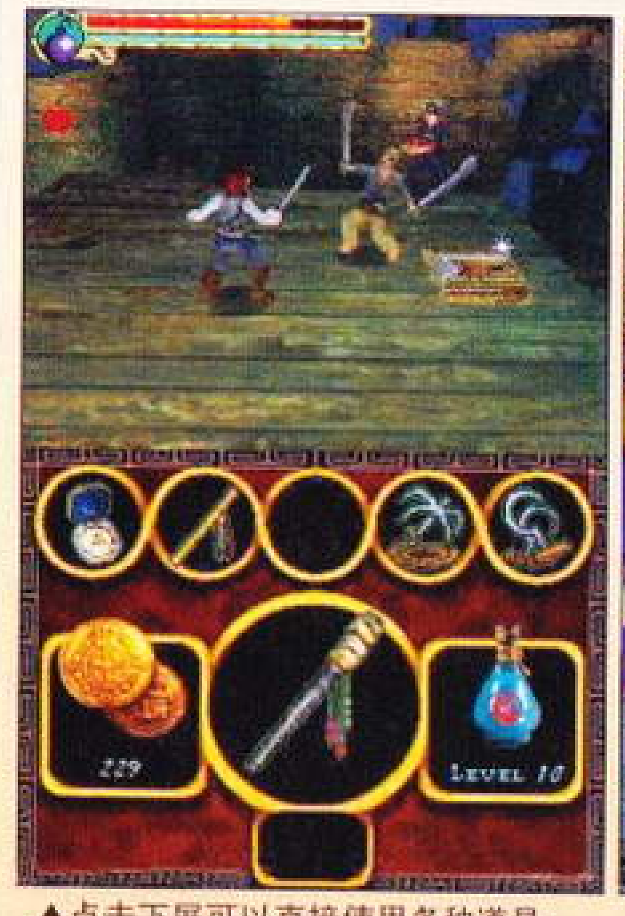
NDS 加勒比海盗 世界尽头

Pirates of the Caribbean: At World's End

◆Disney Interactive Studios◆ACT◆预定2007年5月22日◆美版

踏上寻找杰克船长的冒险旅程!

自从上代"黑珍珠"号船长杰克单挑海怪后便行踪不明，而威尔·特纳和伊丽莎白这两位杰克的好搭档发誓要走到天涯海角找回杰克船长。同时加勒比海上的邪恶海盗头子巴伯萨船长又重新出山，这次他加入了寻找杰克船长的队伍中。他们一行人将要越过加勒比海去世界的另一头的海域寻找杰克船长。相信玩过NDS版的《加勒比海盗》的玩家一定对系列前作记忆犹新，那不错的打击感，丰富的隐藏要素和还算看的过去的游戏画面。喜欢美式风格清版游戏的玩家可以静静等待游戏发售。



▲点击下屏可以直接使用各种道具。



▲一对一决斗模式。



▲冒险过程中将会遇到各种人物。

PSP 机密武装 蔓延

iCoded Arms: Contagion

◆Konami◆ACT◆预定2007年5月1日◆美版

完全展示出PSP绚丽画面的科幻FPS大作

CODED ARMS CONTAGION

作为PSP平台上为数不多的科幻题材的FPS游戏，游戏的整体风格比前作更为华丽细致。该作讲述的故事发生在近未来，军方用来训练士兵与外星人对抗的战斗模拟系统突然出现严重病毒，导致各种具有攻击性的程序在虚拟网络空间崩溃。更加严重的是该系统无法关闭，于是他们集合全球黑客的力量进入虚拟世界中消灭病毒。在游戏中玩家扮演的就是进入了虚拟世界的武装黑客。



▲游戏实际画面比当初刚公布本作时的画面要好很多。





日本 TOP GAMES 10 掌机软硬件周间销量榜

《耀西岛DS》势头迅猛，发售两周就有累计近40万套的销量，如果保持这种势头，相信最终取得的成绩会非常喜人；《文字解谜大辞典》首次登陆NDS，取得了系列最高的首周销量，并且累计销量创系列新高也完全没有悬念；《机战W》不出所料地没有逃脱“超初动型”的命运，发售两周后销量下滑现象非常严重，不过尽管如此，整体成绩超过GBA版的各作也是轻而易举的事。

软件部分

累计时间2007年3月12日～2007年3月18日



耀西岛DS

ヨッシーアイランドDS

周间销量 11万4946套　累计销量 36万9469套

■Nintendo ■ACT ■2007年3月8日发售 ■4800日元



2 文字解谜大辞典DS

ことばのパズル もじぴったんDS

■NBGI ■PUZ ■2007年3月15日发售 ■2800日元

周间销量 7万8222套　累计销量 7万8222套　NDS



3 怪物猎人 携带版 2nd

モンスターハンターポータブル 2nd

■Capcom ■ACT ■2007年2月22日发售 ■4980日元

周间销量 5万5590套　累计销量 105万3791套　PSP



4 雷顿教授与不可思议之镇

レイトン教授と不思议な町

■Level5 ■AVG ■2007年2月15日发售 ■4800日元

周间销量 4万4431套　累计销量 29万7876套　NDS



5 口袋妖怪 钻石・珍珠

ポケットモンスター ダイヤモンド・パール

■Nintendo ■RPG ■2006年9月28日发售 ■4800日元

周间销量 2万4119套　累计销量 492万2421套　NDS



6 新超级马里奥兄弟

New スーパーマリオブラザーズ

■Nintendo ■ACT ■2006年5月25日发售 ■4800日元

周间销量 2万3196套　累计销量 424万9418套　NDS

7 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS

东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング

■Nintendo ■ETC ■2005年12月29日发售 ■2800日元

周间销量 2万1506套　累计销量 414万8915套　NDS

8 超级机器人大战W

スーパーロボット大战W

■Banpresto ■S・RPG ■2007年3月1日发售 ■5800日元

周间销量 1万9887套　累计销量 23万7484套　NDS

9 勇者斗恶龙 怪兽统领者

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー

■Square Enix ■RPG ■2006年12月28日发售 ■4980日元

周间销量 1万9646套　累计销量 126万7402套　NDS

10 事到如今已难以启齿 成人常识力锻炼DS

いまさら人には聞けない 大人の常识力トレーニングDS

■Nintendo ■ETC ■2006年10月26日发售 ■3800日元

周间销量 1万8040套　累计销量 128万3192套　NDS

硬件部分

硬件名	周间销量	2007年累计销量	总销量
NDSL	12万7882台	169万9045台	922万5083台
PSP	4万2762台	59万1175台	510万3829台
GBASP	1003台	1万3168台	592万5938台
GBM	798台	1万4948台	56万7350台
NDS	629台	5901台	644万1633台



欧美 掌机游戏排行榜 TOP 10

欧美市场扫描，关注流行趋势

美国PSP游戏期待榜

统计日期截止 2007 年 3 月 29 日

排名	游戏名称	厂商 / 发售日期	类型
1	瓦尔哈拉骑士 Valhalla Knights	Xseed Games 2007.4.17	A-RPG
2	上古卷轴 湮灭 The Elder Scrolls Travels: Oblivion	2K Games 2007.4.16	A-RPG
3	危机之源 最终幻想VII Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix 日期未定	A-RPG
4	成人桌球 Pocket Pool	Eidos Interactive 2007.4.18	SPG
5	速度与激情 The Fast and the Furious	NBGA 2007.4.28	RAC
6	波斯王子 宿敌之剑 Prince of Persia Rival Swords	Ubisoft 2007.4.3	ACT
7	战神 God of War	SCEA 2007 第四季度	ACT
8	怪物猎人 自由 2 Monster Hunter Freedom 2	Capcom 2007 第二季度	ACT
9	幽灵行动 尖锋战士 2 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft 2007.3.20	ACT
10	异形 症候群 Alien Syndrome	SEGA 2007.6.26	ACT

美版《瓦尔哈拉骑士》暂列美国玩家期待榜第一位，一般制作精良的A·RPG类型的游戏都很合老美的胃口。排名第四的《成人桌球》虽然可能会在游戏正式上市前删除掉里面的限制级内容，但依旧受到美国玩家们的期待，大伙都等着看看这款号称是纯洁的成人游戏到底会是什么样的。

美国NDS游戏期待榜

统计日期截止 2007 年 3 月 29 日

排名	游戏名称	厂商 / 发售日期	类型
1	口袋妖怪 钻石 Pokemon Diamond	Nintendo 2007.4.22	RPG
2	口袋妖怪 珍珠 Pokemon Pearl	Nintendo 2007.4.22	RPG
3	塞尔达传说 幻影沙漏 The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	Nintendo 2007 第四季度	A-RPG
4	陆行鸟与魔法画册 Final Fantasy Fables: Chocobo Tales	Square Enix 2007.4.3	AVG
5	圣剑传说 玛娜英雄 Heroes of Mana	Square Enix 2007 第三季度	S-RPG
6	模拟人生 我的人生 MySims	EA Games 2007 第四季度	SLG
7	工人物语 The Settlers	Ubisoft 2007.5.22	SLG
8	龙珠 Z 遥远的悟空传说 Dragon Ball Z: Harukanaru Goku Densetsu	NBGI 2007.6.5	RPG
9	触摸亡灵 Touch the Dead	Eidos Interactive 2007.5.15	FPS
10	加勒比海盗 世界尽头 Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive Studios 2007.5.22	ACT

美国玩家最期待的三款NDS游戏依旧是《口袋妖怪 钻石》、《口袋妖怪 珍珠》和《塞尔达传说 幻影沙漏》。排名第九的《触摸亡灵》是一款风格诡异的射杀丧尸的FPS游戏，实际游戏素质要等游戏推出后才知道。另外在期待榜内看到了《加勒比海盗》的新作，看来《加勒比海盗》系列第三部电影也将会在游戏推出的那几天内上映。

澳大利亚PSP游戏周间销量排行榜

统计日期 2007 年 3 月 5 日～2007 年 3 月 11 日

排名	游戏名称	厂商 / 发售日期	类型
1	横行霸道 罪都故事 Grand Theft Auto: Vice City Stories	Rockstar Games 2006.11.10	ACT
2	横行霸道 自由城故事 TGrand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar Games 2005.10.28	ACT
3	美国职业摔交联盟 2007 WWE Smackdown Vs Raw 2007	THQ 2006.12.15	FTG
4	世嘉 MD 经典合集 收藏版 Sega Mega Drive Collection	SEGA 2007.2.8	ETC
5	恶灵骑士 Ghost Rider	2K Games 2007.2.16	ACT
6	V8 超级跑车赛 决斗 V8 Supercars 3 Shootout	Codemasters 2007.2.23	RAC
7	极品飞车 卡本峡谷 Need For Speed: Carbon	EA Games 2006.11.9	RAC
8	铁拳 暗之复苏 Tekken: Dark Resurrection	NBGI 2006.9.21	FTG
9	达斯特 Daxter	SCEA 2006.4.28	ACT
10	家庭伙伴 The Family Guy	2K Games 2006.11.3	FTG

两款《GTA》游戏的周间销量势头依旧良好，占据了第一和第二的位置。动作游戏《达斯特》终于又回到了前十名内，暂列第九。排名第十位的《家庭伙伴》是一款根据在欧美黄金时段热播的同名动画喜剧改编的动作冒险游戏。看来在游戏界内猥琐搞笑的东西是不分国界的，只要有人喜欢就会带来不错的销量。

澳大利亚NDS游戏周间销量排行榜

统计日期 2007 年 3 月 5 日～2007 年 3 月 11 日

排名	游戏名称	厂商 / 发售日期	类型
1	贝兹永恒之钻 Bratz: Forever Diamondz	THQ 2006.11.17	RPG
2	史酷比 谁在看谁? Scooby Doo! Who's Watching Who?	THQ 2006.11.23	AVG
3	加勒比海盗 亡灵财宝 Pirates of the Caribbean	Buena Vista Games 2006.7.7	ACT
4	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo 2006.6.8	ACT
5	任天狗 斑点狗和朋友们 Nintendogs: Dalmatian & Friends	Nintendo 2006.6.16	ETC
6	口袋妖怪突击队 Pokemon Ranger	Nintendo 2006.12.6	A-RPG
7	任天狗 吉娃娃和朋友们 Nintendogs: Chihuahua and Friends	Nintendo 2005.9.22	ETC
8	任天狗 拉布拉多犬和朋友们 Nintendogs: Labrador and Friends	Nintendo 2005.10.7	ETC
9	降世神通 最后的空气大师 Avatar: The Legend of Aang	THQ 2007.2.9	ACT
10	任天狗 腊肠犬和朋友们 Nintendogs: Dachshund and Friends	Nintendo 2006.10.17	ETC

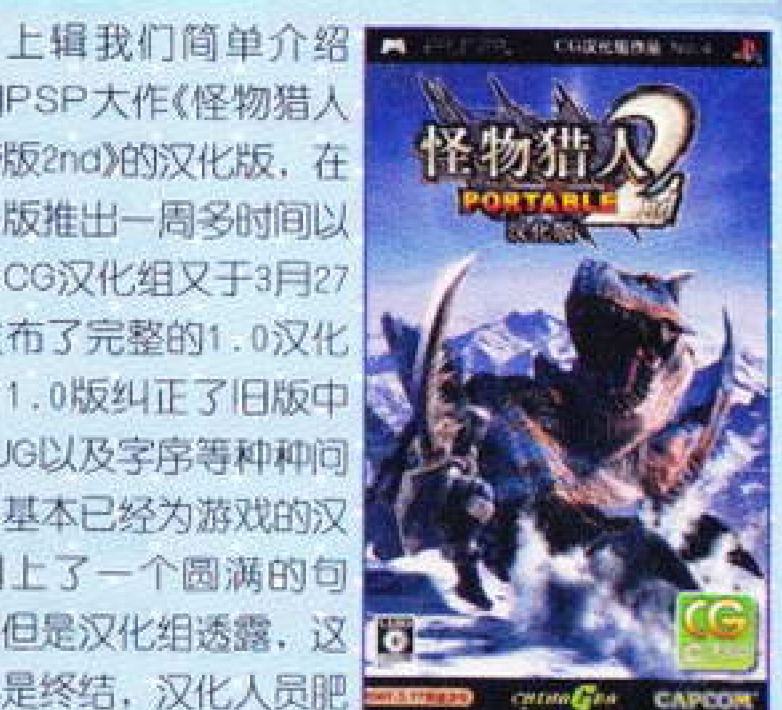
排名前两位的《贝兹永恒之钻》和《史酷比》都属于名不见经传的游戏，也许只有老外们自己才能体验到其中真正的乐趣。《任天狗》系列作品则依旧盘踞在前十位内，这几只狗狗带给澳洲游戏市场的冲击力真够大的。另外随着《加勒比海盗3》的消息公布，"《加勒比海盗》系列"前作的销量也被瞬间带动了。

汉化讯息台

文 小志
编 马修

天气一天比一天暖和了，春暖花开的日子里，大家不妨带上自己心爱的掌机多出门走走。接下来，让我们来看看最近有什么中文游戏等着大家吧。

《怪物猎人 携带版 2nd》汉化版



上辑我们简单介绍过的PSP大作《怪物猎人携带版2nd》的汉化版，在第一版推出一周多时间以后，CG汉化组又于3月27日发布了完整的1.0汉化版。1.0版纠正了旧版中的BUG以及字序等种种问题，基本已经为游戏的汉化划上了一个圆满的句号，但是汉化组透露，这并不是终结，汉化人员肥西瓜表示，他会做到完全和官方中文版一样为止。

本次参与汉化的人员有策划：a0287ytl、bill_22，破解：Crainy、Falcom、ZXP、moonsun1234，翻译：benneyfan、taqino、Cumar、candy123、NG曹长、真007XMB、暗花、phoneline、馒头等，从汉化始动，到汉化完结，加上润色，本作的汉化总共耗时25天。如果本版中还发现有错别字，应该是由于字库问题导致的，汉化组希望玩家能够谅解。最后，感谢CG汉化组为大家带来的精彩汉化作品。

《弧光之源》剧情汉化版

同样发布于上次完稿日之后的NDS作品《弧光之源》(本刊译为《光辉圣约》)剧情汉化版，是巴士汉化组继《钢羽》后的另一汉化力作。虽然参与本次项目的人员都是新成员，但是在汉化过程中都挥洒出自己的汗水，努力把汉化作品做得更好。本次发布的是完整剧情汉化版(原版语音)，虽然不是完美版，但之后还会继续更新，直到完美。本作汉化人员有破解：chinagame，翻译：pandasonic、菠萝、黑木黑木、snowman、Our Story℃、不完善的羽翼、尤加、giggs、巧克力，美工：wowogood、乐天，润色：Faydo、燕静流、古月、空中的梦想家。

3月20日，在经过电玩巴士论坛网友的指出后，原版第18章洋葱头出现时会死机的BUG已经得以解决并发布了修正版。



《游戏王世界大赛2007》全卡汉化测试版

3月19日，NDS游戏《游戏王世界大赛2007》全卡汉化测试版发布。汉化人员包括破解：zxp、翻译：绿豆、贝黑莱特how、静前的守望者，润色：yugiyx(张衡)。

据介绍目前的汉化进度如下：卡片100%，对战信息100%，字体颜色未加全，就加了几句，系统文本60%，对话和其他部分还未汉化，不过汉化工作依然在坚持不懈地进行，游戏中出现的任何BUG可以前往http://www.zxp.net.cn汇报。

《迷失蔚蓝2》汉化版

3月31日中午，电玩巴士论坛放出NDS游戏《迷失蔚蓝2》(本刊译作《幸存少年 迷失蔚蓝2》)将于当天晚间发布的消息，不过由于临近愚人节，很多玩家误以为这是一个善意的玩笑。不过当天晚上，PGCG汉化组和电玩巴士汉化组联合打造的汉化版果然于原定时间发布，虽然整个汉化过程比较短，但汉化组称已经进行了内部测试，可以确保质量。

本次参与汉化的人员有飞云、黑木黑木、乐天等，发布者还特别感谢了dream75421、xadr666、Castlevania三位在翻译上的帮助。

《大航海时代4》PSP简体汉化版V1.00



3月26日，PSP作品《大航海时代4》的汉化工作终于落下帷幕，V1.00汉化版凯旋归航。该汉化队伍是为本作的汉化而专门成立的，包括ROM HACK：aTen、Treeislike，程序&字库：Treeislike，文本：aTen、Wangle1986、Kingids_1小菜、梧榆，翻译：小菜、一骑当千，美工：aTen。他们的汉化博客地址是http://blog.sina.com.cn/u/1237762050。

经过漫长的时间，汉化者攻克了重重难关，将游戏圆满汉化完成了。目前在游戏中基本找不到"蝌蚪文"，仅有《大航海时代Online》的广告未做汉化，游戏是真正意义上的100%简体中文汉化。

此次翻译的文字资源约2M，图片资源十余份。文本资源大量参考了PC版《大航海时代4》威力加强版的文本，并修正了部分PC版中翻译不准确的地方，修正部分习惯用语使其更符合中国人的习惯。PSP版新增内容经过讨论完成，努力做到清晰通顺，简体字库使用标准宋体。感谢他们坚持不懈的努力工作。



看完近期发布的作品，我们来关注下近期还有哪些正在汉化讯息值得我们期待和关注。

NDS版《大航海时代4》完美汉化版的进度公告

APEX汉化组WQSG对外发布NDS版《大航海时代4》的汉化进度公告，因为他本人的NDS丢失，从而导致烧录卡里的部分汉化资料一并丢失，因此当前汉化进度还是春节前夕的0.94内测版，WQSG向一直苦苦等待完美版的玩家致以了诚恳的歉意，并保证就算是拼了命也会完成本作汉化。

《火影忍者RPG2》汉化预览

EWIN汉化组目前正在进行NDS游戏《火影忍者RPG2》(本刊译做《火影忍者RPG2 千鸟VS螺旋丸》的汉化，本作汉化对外公布已经有一段时间了，而最近一次的更新已经证实本作汉化到了最后冲刺阶段，对于广大火影FANS和NDS玩家来说，本作的汉化版是值得期待的。



《雷顿教授与不可思议之镇》汉化测试视频

巴士汉化组近期发来了NDS游戏《雷顿教授与不可思议之镇》的汉化测试视频，据巴士汉化组介绍，本作的破解很简单，就是文本量比较大，所以汉化工作还要耐心进行，笔者从视频中截取了一张图片供大家先睹为快。



GOLDEN EYES



掌机黄金眼

POCKETGAMES GOLDEN EYES

虽然PSP在日本方面最近没有什么新游戏推出，但在欧美却热作不断，其中最值得推荐的是美版先行发售的《龙珠Z 真武道会2》，如果喜欢玩运动类游戏，那么《VR网球3》也不容错过。NDS方面虽然没有大作，但几款小品游戏也颇值得一玩，如《蜡笔小新DS》和《炸弹人物语DS》等清新之作玩起来感觉十分不错，而移植版的《前线任务1st》和《心跳回忆女生版 初恋》也为大家提供了在掌机上重温这两款经典作品的机会。

POCKETGAMES

全能赛车2 火线追击

Full Auto 2: Battlelines

UMD■SEGA■RAC■2007年3月20日■1～2人■无对应周边



PSP

画面
音效
系统

软饼干：边斗车技边战斗的游戏方式算是比较能吸引玩家的眼球，造型不同的战车和武器能让人保持一定的新鲜感。游戏战斗场面比较火爆，场景制作虽然不细致，但在高速行驶时看上去也没多大问题。不过车辆行驶在赛道上的感觉像在滑冰，转弯太容易缺乏真实感。关卡设置以及爆炸效果太过夸张导致玩起来感觉稍显杂乱。本作在同类游戏中也只能算是中等偏下水平。

米路：本系列一贯的特色就是强调速度和战斗，让你品味最为火爆的疯狂赛车。本作的关卡、可选车辆和武器都非常丰富，利用各种先进装备来攻击对手就是比赛制胜的关键。游戏画面效果还是很出色的，玩家可以将赛道中各种障碍撞得粉碎，将对手赛车炸得碎片乱飞，再加上劲爆的背景音乐和撞击音效，火爆的场面带给玩家刺激非凡的感觉。

LIKY：这个世界上有两款能让我疯狂的赛车游戏。一款是以撞车为卖点的《火爆狂飙》，而另一款就是《全能赛车》。机关枪、火箭筒、迫击炮那是成本，雷达制导导弹和激光那才叫科学。能装上车的都给装了，不能装上车的武器世嘉也给装了。如果谁和我说这个游戏里还有原子弹，我绝对会相信。只可惜作为赛车游戏，本作在手感上还需要下点功夫。

推荐

VR网球3

Virtua Tennis 3

UMD■SEGA■SPG■2007年3月20日■1～8人■无对应周边



PSP

画面
音效
系统

软饼干：作为知名网球游戏续作的本作简单而不浅薄，比赛时对人物跑位和击打时机的要求非常高，想要练好技术确实要花点时间。游戏手感很舒服，角色动作也非常流畅。本作除了在《VR2》的基础上强化了世界巡回模式外，还加入了更多迷你游戏。画面上虽然没有太明显的进步，但是对于场地效果的刻画也加强了不少，运动员特写画面和场外观众的建模比较让人心寒。

LIKY：相比前作来说本作画面略有缩水，尤其是人物特写有点惨不忍睹，幸好大多数时候我们不会去关注这个，操作是否优秀以及游戏内容是否丰富才是我们关心的，而这些部分SEGA给我们一个满意答卷，游戏手感依然流畅细腻，球员也加入了一些新动作令游戏真实感更强。传统的世界巡回赛模式仍然令人投入度很高，而且丰富的训练项目也让人玩得乐此不疲。

推荐

作为SEGA旗下最著名的网球游戏，它也一直是口碑最好的网球游戏之一。本作同样保留了系列真实的手感以及爽快的比赛节奏，虽然本作中游戏的画面有一定的缩水，但加上著名选手的习惯性动作后还是能让玩家有真实的感觉，全新的训练小游戏也更加有趣。打装备的设定在本作中得到强化，加上男、女选手的分赛设定让游戏的耐玩度大大提高。

龙珠Z 真武道会2

Dragon Ball Z: Shin Budokai Another Road

UMD■Atari■FTG■2007年3月20日■1～2人■无对应周边



PSP

画面 / 音效 / 系统

软饼干 本作素质很高，拥有优秀的画面和手感，格斗系统别出心裁，其追求速度和爽快感的风格也吸引了不少玩家。游戏中的可选人物达到了25个，并且大部分角色都拥有不止一个变身能力，看着喜爱的漫画角色在漂亮的广阔场景中热血沸腾的战斗绝对是一种享受。游戏剧情部分重复内容很多，另外本作虽然新增了策略环节，但是无止境的战斗也容易让人疲劳。 推荐

米路 作为系列作品登陆PSP的第二作，本作不但最大程度保留了前作备受好评的“Aura burst”系统、爽快地打击手感和华丽的战斗效果，而且还追加了以特兰克斯的冒险为主体的全新故事模式。画面依旧采用了卡通渲染，音乐、音效听起来就让人热血沸腾。游戏可选择的角色也非常多，一共25名人物让你过足瘾，喜欢《龙珠Z》的玩家一定要试试本作。 推荐

雷伊 本作一如既往地保持了前作的高水准，在可选角色上比前作有所扩充，让人感觉更加丰富。游戏的剧情是完全原创的，颇有新鲜感。限于针对玩家层面的问题，游戏的操作比一般正规格斗游戏要简单，但手感却非常好，打斗起来非常爽快。游戏的隐藏要素比较充足，再加上不错的养成要素、比前作更有挑战性的任务，可以让人玩上很长一段时间。 推荐

忍者神龟

TMNT

UMD■Ubisoft■ACT■2007年3月20日■1人■无对应周边■320KB



PSP

画面 / 音效 / 系统

马修 本作的音乐和画面都不错，但电影原作中角色那种难看的“萝卜头”造型，使得画面再出色也难以让人感觉到美。游戏的手感很不错，不少地方很有难度。战斗虽然简单，但打斗方式相对单一。战斗中基本上死不了人，倒是跳来跳去时经常会因为错过一点点的时机而死掉，而这一点，足以让玩惯了以打斗为主的ACT玩家们不满了。

软饼干 原以为本作的素质会很高，可拿到游戏后就大失所望了。可能是为了不偏离同名电影的风格，游戏画面比较昏暗晦涩，那4只乌龟的造型也实在不敢恭维，实在是太难看了。游戏中基本没有语音，单调的音效也不出彩，游戏整体缺乏那种喧哗乱斗的气氛，玩起来很乏味。打击感也不是太好，关卡中迷题设置比较雷同，每关都要收集一些字母感觉很没意思。

LIKY 实在弄不懂游戏玩法怎么会如此古怪，什么时候忍者神龟们都变成袋鼠了？一直都是不停地跳啊跳。本作似乎变成一款音乐游戏考验玩家反应以及按键节奏，不得不说这的确是一个创新，但似乎也太索然无味了。好在游戏中还有打斗部分，总算能让人找回一点《忍者神龟》游戏应有的感觉，但是糟糕的手感和生硬的动作令人找不到爽快感在哪，总之是挺无趣的游戏。

心跳回忆女生版 初恋

ときめきメモリアル Girl's Side 1st Love

卡片（1G）■Konami■SLG■2007年3月15日■1人■无对应周边



NDS

画面 / 音效 / 系统

雷伊 虽然游戏的画面比起PS2版来有所缩水，但其他方面的移植度均非常高，更让人意外的是游戏中居然有全程语音，这对于NDS游戏来说是比较少见的。将NDS立起来玩和全程触摸操作让即使玩过原作的玩家也能觉得非常新鲜，原作中的迷你游戏更是在触摸操作的配合下变得更加有趣。本作比起PS2版还加入了全新的人物和结局，总的来说是一款非常厚道的移植作品。 推荐

朧月 纯粹的女性向游戏，系统方面和男生版的《心跳》基本相同，上手很快。游戏的全程语音非常厚道，连《心跳2》中出现的呼名系统也都得到保留——听到各位名声优亲口叫出自己的名字大幅提高了玩家的代入感。大量的事件和迷你游戏将本作“填”得非常充实，较某些二流恋爱SLG不会让人在日复一日的学园生活里产生厌倦感，素质非常不错。

琉璃 虽然本作是一款移植作品，但是新角色、新剧情以及新语音的加入总让人有在玩一款全新作品的感觉。不过本作中最大的改进应该是可以运用NDS的触摸屏触碰心仪的男生，在约会的时候可以通过这项设定和他牵手或者抚摸他的头发，让人有十足的临场感。同时利用触控笔点击增加的新隐藏kiss结局能让人能体验到双倍的感动。 推荐

游戏王对战怪兽 世界锦标赛2007

游戏王デュエルモンスターズ World Championship 2007

卡片(1G)■Konami■TAB■2007年3月15日■1～2人■对应任天堂Wi-Fi连接



NDS

画面
音效
系统

晓月 耳熟能详的系统看来在正统"《游戏王》系列"中已经不会再做大的调整，武藤游戏慢慢淡出舞台也颇为遗憾。本作的亮点在于除了固有的决斗模式外，另设置了多个挑战模式，在各种限制条件下赢得对战有着十足的新鲜感和成就感。此外，收集这一系列卖点依旧得到了不错的体现，超过1600枚的卡片应该能让原作FANS和痴迷对战的玩家满意。

马铃 从理论上来讲，本作并不是一款面向大众的游戏，而是Konami为了举办全国对战大会所推出的FANS专用发烧版。游戏去掉了所有的剧情部分，只留下了精华的对战部分。1600枚卡片光听着数字就够吓一跳的了。召唤画面比前作进化了不少，看起来没有以前那么粗糙了。如果你对"《游戏王》系列"比较了解，强烈推荐你尝试下本作。

米路 作为2007年举办的游戏王世界大会的官方软件，本作与"《GX》系列"最大的不同就是无剧情，不过能够与NDS版《GX》联动，而且也可以自己来创建个性角色。作为系列最新作，本作共收录了1600张卡片，其中还包括最新的《Strike Of Neos》中的卡片等，与《GX》采用几乎相同的图像引擎，3D画面看起来还算有魄力，对应Wi-Fi对战机能也被保留了下来。

忍者神龟

TMNT

卡片(256M)■Ubisoft■ACT■2007年3月20日■1人■无对应周边



NDS

画面
音效
系统

马铃 本作的一大特色，将行进部分和战斗部分分开，算是将众多美式游戏的轻打斗、重操作的理念贯彻到底。平心而论，游戏的手感还是做得很不错的，但是游戏中不少地方的难度都达到了考验玩家耐心的程度，让本作的流畅度大打折扣。相比之下战斗部分就简单多了。比较让人难以接受的是，以卡片为载体的本作，竟然也需要不短的读盘时间。

LIKY 纯粹是为了配合电影才推出的抢钱游戏。可以说除了马赛克较少的3D画面还过得去以外，在系统上几乎没有一点可取之处，行进和战斗分开显得相当鸡肋。想通关的玩家不但要忍受那奇差的手感，还要反复通过那些严重缺乏创意的高难度机关。战斗时的动作性比前几作有所增加，但花哨大于实用。奉劝你可千万别辜负了我们那些可爱的乌龟FAN啊。

米路 作为全机种登陆的系列新作，本作NDS版素质实在一般。虽然在流程上与PSP版基本相同，但由于机能上的差异，画面效果、音效实在都惨不忍睹，加上十字键操作也要比PSP滑杆操作起来费劲许多，又不以触控操作为卖点。尤其本作人设采用3D电影的设计，人物看起来过于消瘦，跳跃、打斗双状态系统给人感觉很不连贯，玩起来也没有整体感。

蜡笔小新DS 呼风唤雨 涂鸦大作战!

クレヨンしんちゃんDS 嵐を呼ぶ ぬってクレヨ～ン大作戦!

卡片(512M)■Banpresto■ACT■2007年3月21日■1～5人■无对应周边



NDS

画面
音效
系统

马铃 《蜡笔小新》在掌机上的每一作都不错，本作也不例外：手感依旧棒、玩起来依旧流畅、依然会时不时迸出来些搞笑的情节……本作的触摸功能应用得自然而恰到好处，清新的2D画面可以说将NDS优秀的2D机能发挥得淋漓尽致，全程语音更给本作增色。不过本作在关卡开始和结束时不能把冗长的对话按掉，一定程度上影响了游戏的流畅性。

雷伊 本作在风格上保留了原作动漫的轻松搞怪，是一款非常清新幽默的作品。作为一款动作游戏，本作有着简单的操作和舒适的手感，玩起来非常流畅，适中的难度可以让各个年龄层的玩家玩得开心。游戏对触控笔的利用也颇为合理，运用到触摸功能的解谜不会让人觉得有突兀感。全程语音的加入也让玩家进一步感受到了制作方的诚意。

LIKY 游戏玩起来与GBA版没有太大变化，猥琐的小新依然猥琐，几种变身非常恶搞，玩家也必须灵活利用变身能力来过关。新加入的涂鸦系统非常适合NDS，也为游戏的解谜部分增加了分量。这次因为有了全程语音，所以感觉剧情部分成了亮点，那些恶搞的故事常常令人捧腹，让人觉得在看动画一样。作为一款动画改编游戏，本作表现还算不错。

炸弹人物语DS

ボンバーマンストーリーDS

卡片(512M)■Hudson■A·RPG■2007年3月21日■1～8人■无对应周边



NDS

画面
音效
系统

琉璃 本作在玩法上和前作有点类似。控制炸弹人在一个个古怪的星球上冒险还是蛮有趣的。剧情方面实在是过于牵强了一些，几乎是生搬硬套上去的，显得十分可笑。估计游戏主要面向的是低年龄层玩家，制作人没想到在这方面下点功夫吧。游戏中附带的怀旧模式比较厚道，不但支持8人连机，还充分利用到了双屏特性，是休闲时解闷的不错选择。

LIKY 对于老玩家来说，本作玩起来相当亲切，这也许也是因为相比GBA版来说画面没有什么进化的缘故。这次的迷你游戏增加了不少，有不少都利用了NDS的特殊机能，玩起来也颇为有趣。流程中许多谜题的设计还是比较有水准的，灵活利用道具或者能力解开谜题正是游戏魅力所在，而BOSS战也是需要动脑筋才能解决。推荐给喜欢《塞尔达》的玩家。推荐

弓箭 《炸弹人》自走上A·RPG这条路，就从未有摆脱过《塞尔达传说》的影子，本作也不例外，无论地图还是迷宫——当然，《炸弹人》特有的要素依旧是主题，种类丰富的炸弹、特有的"踢弹"以及凶恶却傻傻的敌人们。本作的画面音乐都很不错，加之设计得很不错的迷宫及颇具人气的炸弹人，可以说，本作是近期非常值得一玩的游戏。推荐

龙珠Z 遥远的悟空传说

ドラゴンボールZ 遥かなる悟空伝説

卡片(1G)■NBGI■RPG■2007年3月21日■1人■无对应周边



NDS

画面
音效
系统

弓箭 在FC时代过后，已经有相当长一段时间没有玩到过卡片类型的龙珠游戏了。所以曾经一度对这款游戏的期待很高。本作虽然在系统上进行了改良，关卡数量也显得比较庞大，初玩起来趣味性和新鲜感十足，但严重拖沓的游戏节奏实在无法让人产生那种短时间内通关的欲望。这大概是"龙珠系列"的量产化骗钱倾向太严重所导致的吧。

琉璃 作为一款卡片战斗类RPG，本作的游戏系统是以FC上的原作系列为蓝本制作的，玩过原作的老玩家比较能轻松掌握。按照规律组合出各种卡片的技能也非常有趣，攻击敌人时的角色特写画面也很有魄力。不过，类似于《大富翁》一样的游戏方式让人让人觉得本作有些陷入FANS向游戏的死角，而且使用无线通信对战时的等级限定也让人有些不爽。

雷伊 原本以为会保持FC版《龙珠》RPG的高水准，但玩过之后感觉比较失望。虽然有着简单的规则和爽快的战斗，但除战斗以外的节奏都慢得出奇，令人非常纳闷。游戏的画面表现还算不错，在必杀技发动的时候还是比较有魄力的。值得称道的一个地方是战斗系统比一般卡片式游戏要简单很多，就算是此类游戏的入门者也可以玩得没有压力。

前线任务 1st

フロントミッション 1st

卡片(512M)■Sqaure Enix■S·RPG■2007年3月22日■1人■无对应周边



NDS

画面
音效
系统

雷伊 本作以PS版为蓝本进行移植，可以选择两条路线，比FC版和WSC版都要来得厚道，新人物新机体的加入使本作成为了目前最完美的初代《前线任务》。令人意外的是游戏的音效出奇的好，带上耳机感受下村阳子大师谱写的音乐感觉非常震撼。遗憾的是原作中一些已经不适合时代发展的操作、界面和战斗信息显示等没有得到改良，让人感觉非常陈旧和不体贴。推荐

胧月 在系列日趋成熟的今天，1代的回归虽经典依旧，但在表现上还是无可避免地略显简陋，战斗策略性也有些不足，胜利基本靠金钱堆砌而起，比较遗憾。新加入的角色和机体适当提高了一下新鲜感，4代和5代的FANS会有亲切之感，不过对游戏整体并无多少推动作用，好在剧情方面还颇值得回味，双路线的设定也适当延长了游戏时间，是NDS平台不错的战棋游戏。

琉璃 作为一款复刻游戏游戏，本作除了包含PS版中新增的U.S.N.军的剧情外还追加了新登场角色，尤其是主人公罗伊德和他的女朋友卡莲在过去发生那段故事剧情的追加，让人在重拾昔日感动的同时又能看到新的东西。新加入的触控笔操作很大程度上简化了本作的操作。不过，曾经堪称经典本作在今天看来游戏的系统操作上以及战斗的策略安排上实在是有些简陋。

POCKET GAMES GOLDEN EYES

光辉圣约

NDS

ルミナスアーク

◆MMV◆S・RPG◆2007年2月8日◆日版

◆1人◆1G◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

黄金眼评分 20 游戏时间：35小时以上 文 琉璃



还记得当初这款游戏刚公布的时候，在NDS玩家中引起了很大的波澜。当时Level5正在为其即将在PSP上发售的《圣女贞德》大作宣传，看着《圣女贞德》铺天盖地的宣传攻势，不少NDS玩家确实有些羡慕得牙痒痒。他们也希望NDS上也能有那么一款《幻想传说》类S·RPG，而这个时候《光辉圣约》的公布就迎合了广大NDS玩家的心愿。在这个PSP和NDS战得正火热的时期里，一款号称能与《圣女贞德》抗衡的游戏适时地出现了。但是一段时间的宣传后，《光辉圣约》却直接避开了与《圣女贞德》的正面冲突，选择了在07年的春季默默发售。

华丽外表下的肤浅

由柴乃櫂人绘制的精美人物造型，从一定程度上来说吸引了不少玩家的眼球，尤其是游戏中美丽可爱的女性角色们更让不少宅男级玩家下定了必然购买本作的决心。其次，游戏公布时还给大家带来了一个更大的惊喜——本作的音乐将由光田康典担任监督，一些老玩家一定不会对这个名字感到陌生。他曾经制作的《超时空之轮》的音乐至今都被不少玩家贡为神曲，之后他所制作的《异度装甲》等游戏的音乐也为广大玩家所称道。不少玩家甚至会冲着这个招牌一样的名字去考虑尝试本作（不瞒大家，笔者当初也是冲着这一点而对本作期待度颇高）。然而游戏华丽的外表并不止这些，之后公布的游戏声优表又吸了大批恋声癖级的玩家。不说别的，单看男、女主角的配音演员就能让人感受到本作声优阵容的强大。男主角声优石田彰，连续3年获得日本男声优人气度TOP1，神一样的声线让他一直稳居女性恋声癖心中的前三位；女主角的声优平野绫，更是去年新近红起的新人声优，去年一部大红大紫的《凉宫春日的忧郁》让广大宅男将其捧到了偶像巨星的地位；其他配角的声优，诸如伊藤静、三瓶由布子等也都是大家耳熟能详的，所以超豪华的声优阵容又为其华丽的外表渡上了一层绚丽的光芒。

当所有玩家被这层华丽外表搞得晕头转向时，游戏终于悄然而至了。虽然让人有些意外，但实际玩过本作的玩家都会发现这个游戏华丽外表下确实有很多不足之处。先说游戏一开始公布的史诗般的剧情，实际玩到后面总让人觉得有些虎头蛇尾，尤其是到了后期，故事整个落入了俗套中，有些一开始埋下的巨大伏笔最后竟然只给出了一个极其肤浅的解释，实在有些让人难以理解。再看看厂商大为宣传的战斗系统以及全面加入的触控笔操作等，所谓的攻击补正在游戏中体现得一点也不明显，而且作为一款S·RPG，游戏的平衡性很差，基本战略的策划部分也让人颇为失望，顶多只能算一款2线游戏的水平。触控笔操作的加入更是鸡肋一样的设定，很多时候操作点都位于盲点部分，这样触控笔就完全无法使用，还不如切换回按键操作来得方便。一开始让人颇为期待的咒言炼成系统由于游戏本身难度不大，也体现不出什么优势。总而言之，这还是一款让人喜忧参半的游戏。

仔细体会了一番本作后，笔者深感到游戏要是换一个定位也许能为它赢得更多的掌声。游戏中那些活泼美丽的魔女MM，每一个都充满个性，和她们一起并肩战斗时，有一种在玩《樱大战》的感觉，而且每次战斗后的好感度培养对话以及收礼系统都让人觉得这要是一款AVG游戏该多好，不少宅男玩家也一定有这样的感受吧？任性可爱的露夏、天真活泼的美露、女王气质的梵娜莎以及一开始以温柔僧侣形象出场最后又变身成个性魔女的塞西尔……这些性格各异却又充满魅力的角色能让所有玩家找到自己的所好，与其培养好感的对象。也许这只是笔者的一厢情愿，但如果本作选择了和《樱大战》同样的游戏定位，这款充满了“萌”元素的游戏可能会更吸引人一些。



NDS **SD高达G世纪 交叉推进**

SDガンダム ジージェネレーション クロスドライブ

◆NBGI◆S·RPG◆预定2007年5月31日◆日版
◆1人◆容量未定◆4800日元◆对应周边未定

高达家族再度聚首 跨越时空的梦幻演出即将开始

G GENERATION CROSS DRIVE

文 胧月 美编 咕噜

尽管早就知道NDS版的《G世纪》将有续作推出，可从官方公布实际游戏情报到游戏发售只有区区两个月的时间，多少有些仓促之感。从目前公布的情报来看，本作在系统上并未做出大幅改动，却拥有系列史上最长的120关流程，囊括了《高达》主要的15部动画作品，对于S·RPG稀少的NDS来说是一部非常值得关注的作品。

登场作品一览表

- 机动战士高达
- 机动战士Z高达
- 机动战士高达ZZ
- 机动战士高达 逆袭的夏亚
- 机动战士高达0080 口袋里的战争
- 机动战士高达F91
- 机动战士高达0083 星屑的回忆
- 机动战士V高达
- 机动武斗传G高达
- 新机动战记高达W
- 机动战士高达 第08MS小队
- 机动新世纪高达X
- Turn A 高达
- 机动战士高达SEED
- 机动战士高达SEED DESTINY



令人怀念的名场面悉数登场

自护号对高达，最后一击！

シャア・アズナブル
ガンダム！！

▶无论机师还是机体都经历了无数战火的洗礼，谁能作为最强的NT生存下去？

アムロ・レイ
まだだ！
たかがメインカメラをやられただけだ！

真……保护史黛拉……

ステラ・ルーシェ
シン……シン！！

▲终究没能脱离命运桎梏的史黛拉，也会在本作中死亡吗？

“以流派东方不败的名义！”“你的力量不过如此而已吗？”



▲既是敌人又是师徒，多蒙和东方不败的拳豪传说依然会在高达的舞台上闪耀。

▶和捷多一战结束后的哈曼，美丽的脸庞上终于露出了疲惫。



能够、回来……真是太好了……

游戏系统预览

改造系统



系列的传统系统，依靠改造，玩家可以通过几台毫不起眼的机体变换出一支强大的高达军团。将捕获的机体进行分解，继而得到各种部件。这些部件再经过重新组合，就能诞生出全新的机体了。需要注意的是，改造出的机体有可能是完全原创的！比如，按照原著，V高达只能理所应当地进化为V2高达；但本作你甚至可以给V高达添加浮游炮或PS装甲等特殊装备，制作出独一无二的强力机体。



◀ 向特定机体分配特定部件，能生产出各式机体来。

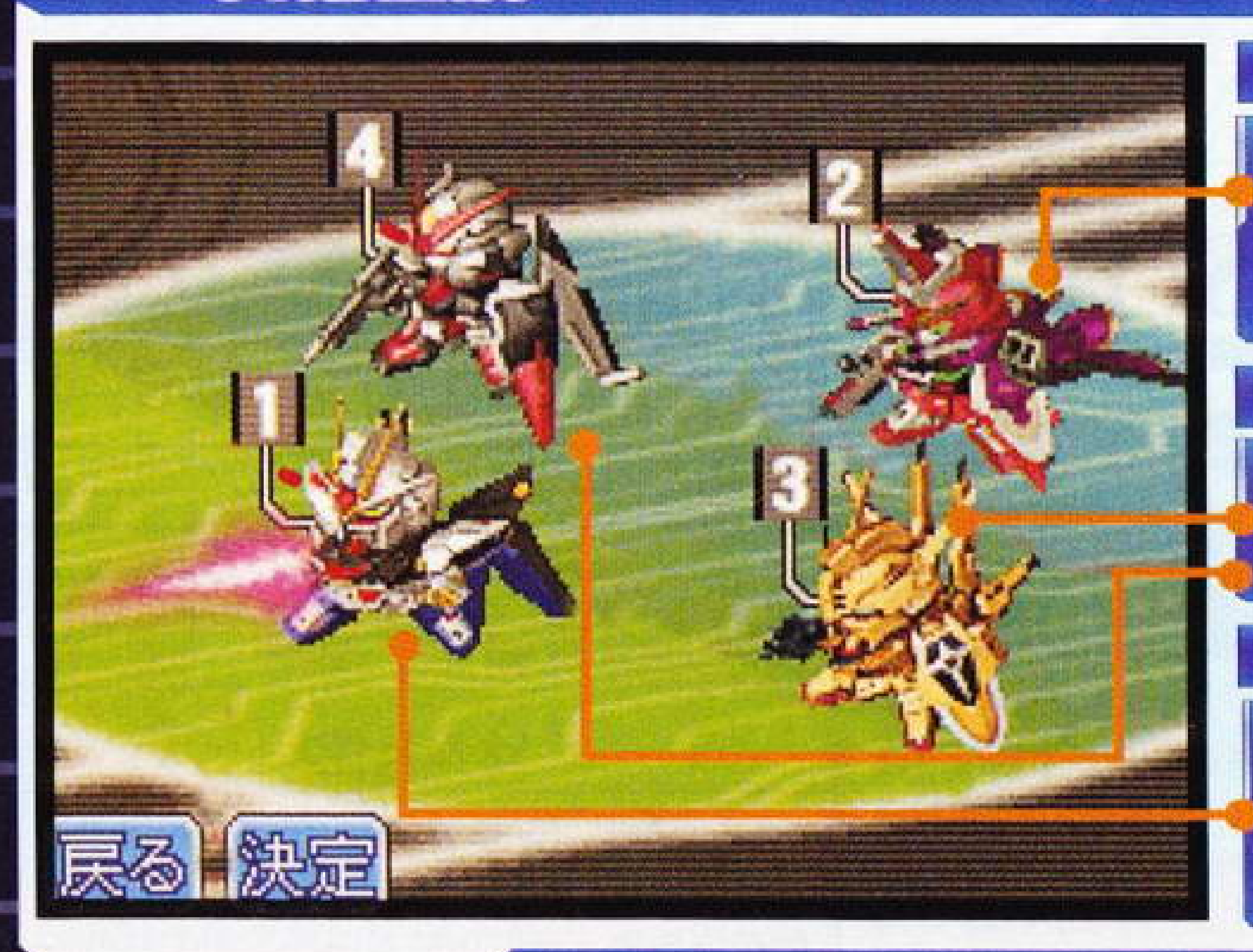
组队 作战系统

本次可以将4架机体组成一个小队。小队行动时，机体的攻击力和防御力都大幅提高。并且，根据小队中各机体分配位置的不同，机体的武器和命中率都会相应变化，特定的机体配置在一起还能发动固有的阵形攻击。



▲有色区域中可以配置自己的机体，不同的位置都会带来回避率和命中率上的变化。

阵形图解



远距离

远距离多使用加农炮一类的大型高威力远程武器，狙击中距离的敌人是个不错的选择，相应问题是命中率有欠精准。

中距离

中距离是普通光线枪的发挥舞台，可用来对付擅长近距离格斗的敌人。

近距离

近距离适合使用光剑类格斗技，可用来打击远距离的敌人。神高达、尊者高达、命运高达都是很适合该位置的机体。

小队攻击可能

将特定的机体配置在一起，能发动特定的阵形攻击，屏幕上也会显示特定的CUT IN。



▲U.C.《高达》的三主人公——阿姆罗、卡缪、捷多发动协力攻击，有敌人能从这三人的手下存活吗？

▲基拉和阿斯兰的华丽连携，"自由"和"正义"之名会把一切黑暗力量引向地狱的深渊。

▼驾驶金色百式的柯瓦特罗。



触控笔的操作

本作中的部队编成、单位移动、行动选择、地图的缩放等所有操作都藉由触控笔完成，操作在变得更为直观的同时，会不会带来繁琐的问题呢？

移动和攻击



▼用来编程小队的时候确实方便不少。



地图扩大





▲拨动地图右下角的指针，就能对地图自由缩放。

FINAL FANTASY TACTICS 獅子戦争

《FFT 狮子战争》终于将要在下个月发售了。本作在联机方面下了很大功夫，不仅可让玩家之间进行对战，更可以让他们相互协作共同完成任务。下面我们就一起来看看全新要素“共同战线”究竟是怎样的系统吧。

文 雷伊 美编 澄香

PSP 最终幻想战略版 狮子战争
ファイナルファンタジータクティクス 狮子战争
◆Square Enix◆S・RPG◆预定2007年5月10日◆日版
◆1人◆4800日元◆对应周边未定

相关报道 Vol.57 P33/Vol.58 P24/Vol.59 P20/Vol.60 P16

改变拉姆萨命运的男子

隶属于艾尔姆多亚侯爵近卫骑士团的见习骑士，为复兴在五十年战争中没落的家族声誉而战。对出生名门的拉姆萨抱有一种复杂的心情。

阿尔加斯·萨达尔法斯 Algas=Sadulfas



▲将会有怎样的故事围绕着拉姆萨和阿尔加斯展开呢？

技能的种类

动作技能

如“魔法”和“盗窃”等，在战斗中可以作为一项指令来实行的技能。除了当前职业的固有技能外，还可以装备已经习得的其他职业的技能。

反应技能

在遭到他人攻击时发动的技能。除了遭到近身攻击时发动的“反击”外，还有濒死时自动回复HP的技能等，非常实用。

支援技能

包括“剑装备可能”、“攻击力UP”等强化角色基本能力的技能，有些还可以使角色拥有某些特殊能力。

移动技能

与移动相关的技能，包括提高角色的移动能力、发现埋藏的道具和移动时回复HP等。

黑魔道士

可以将自己的精神力转化为火焰和冷气等魔法攻击方式，此外还会令敌人陷入中毒状态的异常攻击等。和白魔道士一样，都是魔法系职业的基础，不断磨练后方可成为战斗的主力。

算术士

一种非常特别的职业，利用算术就能将对手逼入绝境。算术非常强力，而且还不需要消耗MP，但相应的，算术士的其他能力数值要比一般职业都来得低。





共同战线

"共同战线"是利用PSP的无线通信功能让玩家之间实现协作的模式。下面我们就把该模式的进行流程和系统介绍给大家。

1 申请

在酒场申请加入共同战线的话，会出现任务选择画面。玩家要与通信协作的伙伴一起选择相同的任务。



2 任务开始

在共同战线中，我方与同伴分别最多可选择3位角色参战，比通常情况下的最多5名要少，这就更突显出双方合作的重要性。



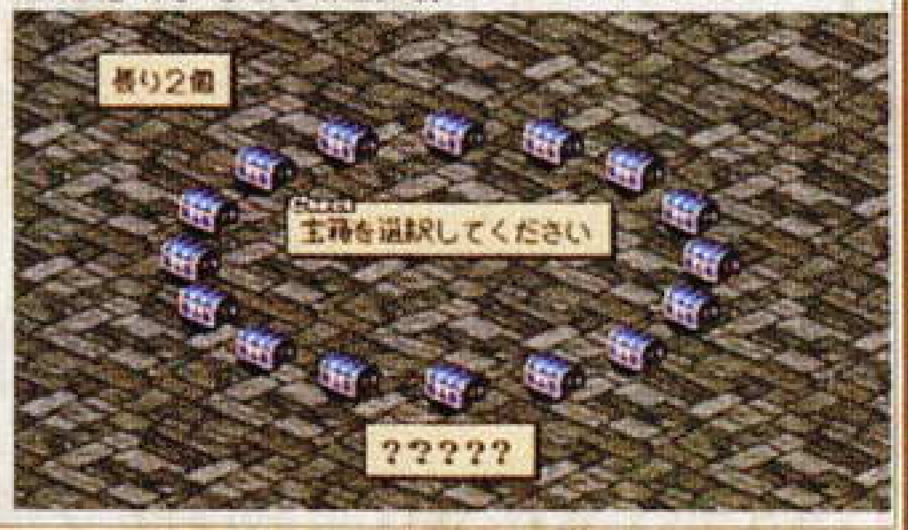
3 任务完成

达成胜利条件的话任务就算完成。根据任务的不同，有时还需要发生连续战斗。



4 获得报酬

任务完成后，玩家可以获得奖金和宝箱作为报酬。宝箱中很有可能会有普通情况下无法获得的珍贵道具。



CHECK POINT 丰富的任务



▲任务中出现的敌方角色同样魅力十足。

共同战线提供的任务非常丰富，除了最基本的双方协力打倒强敌外，还包括保护陆行鸟、挖掘财宝等其他多彩内容。敌方角色的组合搭配变化多端，很有挑战性。

CHECK POINT 可反复挑战

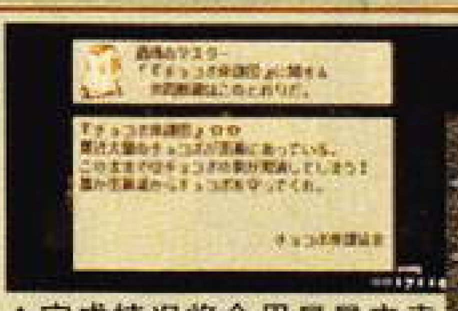


▲在共同战线中获得的经验值可以累积吗？

根据内容的不同，任务的难度也有很大变化。游戏中存在着难度相当高的任务，不过这些任务都可以反复挑战，因此即使失败了也不要灰心，与朋友多多磨合想办法完成任务吧！

CHECK POINT 宝箱根据任务完成情况变化

在完成任务后，电脑会根据玩家的表现给出评价，并给予一定奖励。评价一共有5个等级，获得的评价越高，可以得到的宝箱也就越多。



▲完成情况将会用星星来表示，图中的评价为两颗星。



▶完成任务后，玩家还可以获得称号。

◀获得宝箱的数量会根据任务完成情况变化，但宝箱的内容却是随机的。





NDS

美妙世界
すばらしきこのせかい

◆Square Enix◆A・RPG◆预定2007年◆日版
◆1人◆容量未定◆售价未定

相关报道 Vol.49 P61/Vol.60 P25

文 胧月 美编 咕噜

参与到死神游戏中的音操一行必须在7天之内完成指定任务，才能在这场死神游戏中生存下去。本辑继续上次报道，再度奉上全新角色的情报。

在7天的死神游戏内生存下去！

尾藤的战斗系统

和四季、义弥一样，尾藤的战斗依然在上屏进行，驾驭滑板的战斗方式既新颖又巧妙。不过他的主题一改数字的传统，变成扑克牌的花色。



◀进攻时连续选对了同种花色即可发动“卡片连锁”，看起来运气要素很重。

尾藤大辅之丞

15岁的少年，顽固而又热情。对自己的名字似乎极度排斥，通常以“彼特”（日语中与“尾藤”音近）自称。目前还不知道他为什么会来到涩谷，不过看来应该是我方的同伴。



▲从和死神狩谷的对话看来，尾藤极度反感被人以全名称呼。



冷酷凶暴的18岁青年，拥有可怕的身手和智力。在死神组织中战功赫赫，有着很高的地位。他和之前介绍的三个死神不同，背上并没有那对黑翼。

南师猩







莱姆

全名不明，来历不明，向着目标一往无前的少女——没错，是少女，尽管长着一张正太的脸。游戏中的她总是与尾藤一起行动，虽然不直接参加战斗，不过却一直给尾藤打气加油。

P.S：注意她的帽子和尾藤都有同样的骷髅标志。

其他有趣系统

超能力暗示

音操拥有读取他人思考的能力，不光如此，他还能将他人思考中的关键词抽出，并把该关键词放入他人的记忆，这样甚至可以操纵人们的思考。依靠这种能力不仅可以触发剧情，还能用于其他场所。



和店员的好感度



本作中的徽章可以在专门的店铺中购入，当然除了徽章外，也有可能购入其他回复道具。游戏中的商店并非只有一家，每个商店里都有不同的店员，他们和主角之间存在好感度。如果关系处好的话，陈列的商品种类就有可能会增加。

新徽章

防御罩

防御型徽章，发动后主角周身会产生蓝色的防御罩，不光能避开敌人的攻击，还可以让主角的生命值慢慢回复。



◀ 该徽章没有任何攻击效果，但就防御性能而言异常优秀，配合上攻击徽章能够取得不错的攻守平衡。

烈焰喷射

连续点击下屏的相同区域就能召唤出巨大的火柱，接触到火焰的“噪音”都会渐渐损失 HP。



传送

能够让音操移动到指定地点的移动系徽章，可用于躲避判定范围大的攻击。







◀ 在噪音攻击的一瞬间移动到它的背后，利用对方的攻击硬直反击吧！



主要人物回顾

少年们

樱庭音操



喜欢街头涂鸦和音乐鉴赏，拥有读取他人思考的能力。



美咲四季

打扮时髦的少女，和音操在涩谷相会后成为同伴。

桐生义弥



头脑灵活、态度傲慢的男二号，虽然是我方同伴，不过并不是很可靠的人。

东泽洋大

喜怒形于表的怪力男人，虽然一副大叔脸，其实不过才 20 岁。

敌人——噪音

噪音是主人公一行冒险时的主要敌人，与死神游戏本身有着莫大的关系。平时无法直接看到，当音操发动了特殊能力“超能力扫描”后，它们就会出现并袭击主人公，是一些外表像动物般的危险“生命”。



▶ 这样的噪音看上去像是机关一类的东西。



镰鼬噪音

成对出现的BOSS级噪音，能力是操纵风发动冲击波和龙卷风攻击，从外形和能力上看都和日本民间传说中的妖怪“镰鼬”极为近似。





蟹状噪音

红、绿两种颜色的螃蟹噪音，红蟹擅长以巨大的螯攻击敌人，距离短而威力大；绿蟹则会将螯像回旋镖一样投掷出去，一定要小心它的弧线轨迹。这两种噪音一近一远的攻击方式对玩家也是一种挑战。





硬派而干练的19岁青年，经常和八代一起行动。

17岁的女性死神，性格冲动易怒。

死神们

袋鼠噪音

有着弹跳力十足的粗壮双腿，擅长以高高跃起后的地面冲击打击对手。



文 雷伊 美编 咕噜

NDS 最终幻想XII 亡灵之翼

ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング

◆Square Enix◆RPG◆预定2007年4月26日◆日版
◆1人◆容量未定◆4800日元◆对应周边未定

相关报道 Vol.49 P56/Vol.55 P52/Vol.59 P24/Vol.60 P28

FINAL FANTASY XII
REVENANT WINGS
ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング

随着发售日的逐渐临近，玩家们对《FF XII 亡灵之翼》的期待度也在与日俱增。这次我们将为大家介绍的是之前在PS2版《FF XII》中登场过的三名角色，他们同样将在本作中出现，与梵共同作战。此外，我们还将介绍全新的道具合成系统。丰富的角色和深奥的系统，相信每一位喜欢《FF XII》原作的玩家都会有兴趣去尝试这款外传作品吧。

艾雪

20岁的人类女性，《FF XII》的女主角。作为拉巴那斯塔解放军的中心人物，在前作中相当活跃。在梵和潘妮萝等人的协助下，成为了新生达尔玛斯卡王国的女王，之后一直为伊瓦利斯全土的和平而贡献着力量。

アーシェ
あなたがたが この国を
乱そうと いうのなら
……私は 守る!

▲艾雪的言谈举止常常会让人感受到一种威风凛凛的女王气质。

FREE
アーシェ
私……こうして 旅を
していたことも あったのね。

▲正在飞空艇上感慨的艾雪。

召唤兽



系列的代表召唤兽之一，栖息在深海的大海兽。不过本作的舞台发生在浮游于空中的大陆雷姆列斯之上，这只大海兽如何生栖还是一个谜。



▼利维亚桑的必杀技“大海啸”会用巨浪将敌人全部席卷。





▲拉萨似乎是听到了关于梵等人的传闻才赶来的。



▼成为君王的拉萨在谈吐和观念上比以前成熟了很 多。

拉萨

13岁的人类少年，统治阿尔凯迪亚帝国的索利德尔家族的四子。幼年就开始接受帝王特训，精通政治和兵法。虽然年少，但已是一国之君。推崇与邻国友好相处的邦交原则，与艾雪等人一起致力于伊瓦利斯全土的和平。

巴修

37岁的人类男性。在《FF XII》中曾是达尔玛斯卡的将军，被人陷害背负了杀害君王的罪名。尽管如此，他还是忠心辅佐着艾雪，最终将解放军引向了胜利。现在他穿上沉重的甲胄，代替弟弟加布拉斯成为了帝国的裁判，辅佐拉萨治理国家。



▲巴修一直都在背后默默地支持着艾雪女王，忠心耿耿。



▲巴修与扰乱雷姆列斯安定的翼之裁判之间的对 话场面，两位裁判将会进行对决吗？

《FFXII》中的经典场景将会再现

基泽草原

位于王都拉巴那斯塔南部的草原，有着显著的雨季与旱季之分。最近几年，常常有恶德空贼在那里出现。



东达尔玛斯卡沙漠

由大河横断为南北两部分的岩石沙漠。虽然曾经是著名的通商要道，但最近却由于饱受空贼之难而被人冷落。



帕拉米纳大峡谷

一年四季被寒冰覆盖的极寒之地。经常会有信徒们络绎不绝地前往位于其北部的布鲁奥密歇斯朝圣。



合成系统

本作将确定加入合成系统。玩家在战斗地图上得到各种书物和素材，把素材交给飞空艇上的合成师，就可以合成各种各样的新武器。



▲可爱的合成师酷希会在贝露茱号的一角经营合成商店。



▲酷希在飞空艇上与机工士诺诺初遇，两个小家伙之间会发生什么有趣的故事呢？



经营合成商店的幻兽。虽然是托玛吉的手下，但并不是他的召唤兽。对合成非常拿手，只要提供配方和素材，不管怎样的武器都可以合成。

合成素材的取得

在战斗地图上我们可以发现很多矿石、兽骨，这些都被称为采集点，是取得素材的最佳场所。在战斗中，玩家只需让小队长移动到那里，就可以开始采集。从采集开始到采集完毕需要花费一定的时间，所以在采集的时候一定要以不影响战局为大前提。



▲采集点的样子各式各样，玩的时候一定要多多留意一些可疑的地方。

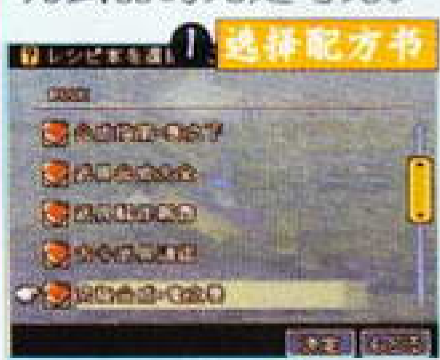


▲来到采集点就可以开始采集了。此时采集者头上会显示一条槽，要当槽蓄满后采集才算完毕。

▲同一个采集点可以采集多次，采集完毕后图标会发生变化。

合成法则

玩家必须根据书物上的记载，确认合成所必需的素材。收集到指定素材后将它们交给酷希，回答完酷希的数个提问，武器就可以合成完毕。对于一些比较稀有的素材，在合成的时候一定要慎重，免得以后要合成强力武器时无处可觅。



▲配方书上记载的武器种类都是不相同的。玩家必需根据目的和手头的道具来选择配方书。



▶从指定的类别中选出匹配的道具素材，类别的划分是自动进行的。

根据素材质量，武器性能会发生变化

配方书上实际记载的情报，只有素材类别的要求，并不会具体要求到某个道具。因此根据合成时选择的道具素材稀有程度，最终合成的武器性能会有明显差异。另外，在回答酷希提问时的选项选择似乎也对合成结果有一定影响。下面我们以同名武器为例来为大家说明合成时产生的差异。



◀各项数值都不错，是一把颇为理想的武器。

▶不仅物理和魔法攻击力比前一把低了10多点，右边的数值更是只有前一把的1/3。





文 LIKY 美编 澄香

NDS 最终幻想·水晶编年史 命运指轮
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Ring Of Fates

◆Square Enix◆A·RPG◆发售日未定◆日版
◆人数未定◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

相关报道 Vol.56 P24

曾经在NGC上登场的《最终幻想·水晶编年史》(以下简称《FFCC》)凭借独特的世界观和4人合作冒险的游戏模式吸引了不少玩家，这次的NDS版新作继承了NGC版的世界观，不过全新的剧情又会给大家带来另一段新奇体验。在56辑我们曾给大家介绍了本作的基本情况，这次的"前线"给大家带来了更多了新情报，我们一起往下看。

极富魅力的联机模式

NGC版的《FFCC》一个最大卖点就是支持4名玩家一起合作，而且4名玩家需要拿着GBA当作NGC的手柄，现在的NDS版就不需要这么麻烦了，通过NDS的无线通信功能可以轻易地实现4名玩家无线联机。其实《FFCC》本身就是一款强调联机合作要素的A·RPG，多人同乐才是最有趣的。

联机模式下，玩家首先要创造自己的角色，决定角色的种族，游戏中共有4个种族可选择，有擅长使用剑近距离战斗的，有擅长使用弓箭或魔法远距离攻击的，还有一个种族是以壶作为武器，能通过壶制作出各种道具来辅助战斗。不同的种族战斗方式完全不同，玩家能体验到不同的战斗乐趣。

联机是采用任务制的，接受任务后，联机的4名玩家要一起前往迷宫中共同达成目的，比如到达特定地点或者讨伐特定敌人，游戏中会有丰富的舞台和任务等待大家的挑战。





▲4名玩家一起联机合作，共同对付敌人。



◀遵循了"《FF》系列"的传统，伤害值直接在头上冒出来，非常直观。

▶利用高台或者障碍远距离狙击敌人，这是弓箭手或者魔法师应熟练掌握的战术。



命运的车轮开始转动

单机模式——新的水晶传说

虽说多人联机是游戏的一大卖点，但单机模式才是游戏的主要模式。单机模式下玩家要跟随两位主人公展开一段壮丽的冒险之旅，下面要给大家介绍的是冒险的序章——两姐弟的幼年时代。

主人公的幼年时代

故事发生在维奥·鲁高地的一个小村庄中，双胞胎姐弟切丽卡和尤力在父亲拉多夫以及魔法老师阿鲁哈拉雷姆、炼金术老师米斯的教导下健康快乐地成长着。然而某一天，命运的车轮开始转动，两姐弟的平静生活被打破……



▶幼年时代的切丽卡和尤力，形影不离的双胞胎姐弟。



▲尤力从小就满怀着男孩子的冒险欲望，喜欢探索未知事物。

▶作为姐姐的切丽卡常常为弟弟的冒失担心。

关怀着双胞胎成长的人们

总是拿着壶的利尔提族炼金术师，教双胞胎姐弟炼金术方面的知识，同时对他们的生活也给予了极大关怀，是两姐弟最亲近的人。

外形奇特的阿鲁哈拉雷姆是以魔法闻名的尤库族人，有着渊博的魔法知识，平时总是督促两姐弟不断学习魔法知识，要求非常严格。

炼金术师 米斯



◀除了教两姐弟炼金术方面的知识，米斯似乎还负责为他们做饭。

魔法老师 阿鲁哈拉雷姆



▶阿鲁哈拉雷姆是一位非常严厉的老师。

两姐弟的平静生活被打破

神奇的绿色水晶

切丽卡有一块神奇的绿色水晶，这块水晶只对切丽卡有反应，魔法老师阿鲁哈拉雷姆为了不让它丢失，特意将它镶在一条项链上，于是这条绿水晶项链成为切丽卡最贴身东西。这个绿水晶到底隐藏着什么秘密呢？



◀绿水晶被阿鲁哈拉雷姆老师做成了项链，赠送给了切丽卡。



▶只对切丽卡有反应的神奇绿水晶。隐藏着不可思议的力量。



▶从切丽卡的话中得知，如果不跟尤力在一起，她就不能使用魔法。

接近双胞胎的魔物

在一个雷雨交加的夜晚，一个奇怪的身影悄悄地出现在这个边远的小村，那是一个全身散发着光晕的少女，紧接着，头顶着红色水晶的魔物也来到这里，双胞胎的命运从这一刻开始发生了改变……



◀雷电交加的雨夜，一场变故即将来到。

▶全身散发着光晕的少女出现在村中。



▶头顶着红色水晶的魔物向双胞胎袭来。

幼年主人公的战斗

作为A·RPG的本作，战斗是直接在地图上展开的，玩家要控制主人公在3D的场景内与不断出现的敌人展开激战。在游戏序盘阶段，玩家要控制幼年时代的主人公完成一段战斗情节，这个时候的主人公虽然比较弱小，但是战斗中会有阿鲁哈拉雷姆老师等同伴加入帮忙，所以并不会有多大危险。



◀画面中有一个红色机关，难道牵涉到一些谜题的解决吗？

▼尤力正在与敌人肉搏，高台上的阿鲁哈拉雷姆老师则在释放魔法援护。



▶幼年时代的主人公已经具备的基本的战斗技巧。



文 雷伊　美编 紫枫



逆転裁判4

也许大家早就已经通过我们的介绍得知在本次《逆转裁判4》的第一话中，系列之前的主角成步堂龙一将被推上被告席。不过关于这位昔日的大律师，我们却一直都没有给予详细的介绍，那么在本次前线中，我们就来个《逆转4》中成步堂的个人特辑，让各位成步堂FAN看个痛快。





成步堂龙一

在俄罗斯餐厅的角落彻夜弹奏着钢琴的落魄钢琴师。曾经是"《逆转裁判》系列"之前所有作品的主人公，但在本作中，我们却再也无法在他脸上找到昔日那种威风凛凛的感觉。在他总是一脸苦笑的假象之下，隐藏的究竟是怎样的真相呢？

NDS	逆转裁判4 逆転裁判4
◆Capcom◆AVG◆预定2007年4月12日◆日版	
◆1人◆容量未定◆4800 日元◆对应周边未定	
相关报道	Vol.43 P4/Vol.49 P72/Vol.53 24/Vol.56 P32/Vol.58 P40/Vol.59 26

发生在俄罗斯餐厅"波鲁哈奇"的惨剧

《逆转4》第一话《逆转王牌》的杀人案发生在一家名叫"波鲁哈奇"的俄罗斯餐厅中。案发当时，两名男子正在密室中玩牌，当牌局即将决出胜负时，惨剧发生了。案发后，疑为成步堂龙一的男子似乎用手机和什么人联系过。



▲这真的只是一个简单的牌局吗？

◀案发后，成步堂通过手机与某人发生过联系。

与王泥喜的命运邂逅

成步堂龙一被指定为犯罪嫌疑人，而他点名要委托的辩护律师，就是本作的主人公王泥喜法介。虽然只是初次见面，成步堂却对王泥喜充满了信心。而究竟是什么促使成步堂龙一指名道姓要找王泥喜这位名不见经传的新人律师，目前也仍是谜。



▲从成步堂的语气中可以发现他非常信任王泥喜。

站在被告席上的辩护律师

当昔日的大律师时隔七年以被告人的身分再度出现在法庭上时，裁判长等人的心情都非常复杂。七年前，成步堂为什么会放弃辩护律师的职业；在这七年间，又是什么促使他变得如此消沉？



▲裁判长见到如今的成步堂时心情非常复杂。



▲面对落魄的成步堂，亚内检察官的口吻非常刻薄。

本案被害者遇害的契机是什么？

本案的被害者名叫浦伏影郎，他去波鲁哈奇并非是冲着俄罗斯美食去的，而是为了玩牌。而牌局上的对手，居然是在餐厅担任钢琴师的成步堂龙一。原来，陪赌才是成步堂在餐厅中的本职工作，钢琴师只不过是一个幌子。从成步堂的证词中可以得知，这七年来他玩牌从未输过。



▶被害者浦伏影郎只是一位旅行者，为何会在餐厅中惨遭毒手？



▲案发现场的照片，照片中可以找出什么矛盾点吗？

证据确凿，成步堂绝体绝命

成步堂之所以被起诉，是因为作为凶器的果汁瓶上检测出了成步堂的指纹。成步堂是波鲁哈奇的员工，在餐厅内的果汁瓶上沾有他的指纹原本不足为奇，但可疑的是，果汁瓶上的指纹是倒手的。这样一来，人们就很自然地会将成步堂与杀人凶手联系在了一起。



▲本案的凶器是餐厅内的葡萄汁瓶，上面沾有成步堂的指纹。



▶从成步堂的语气中，似乎可以发现他是有意在考验王泥喜？



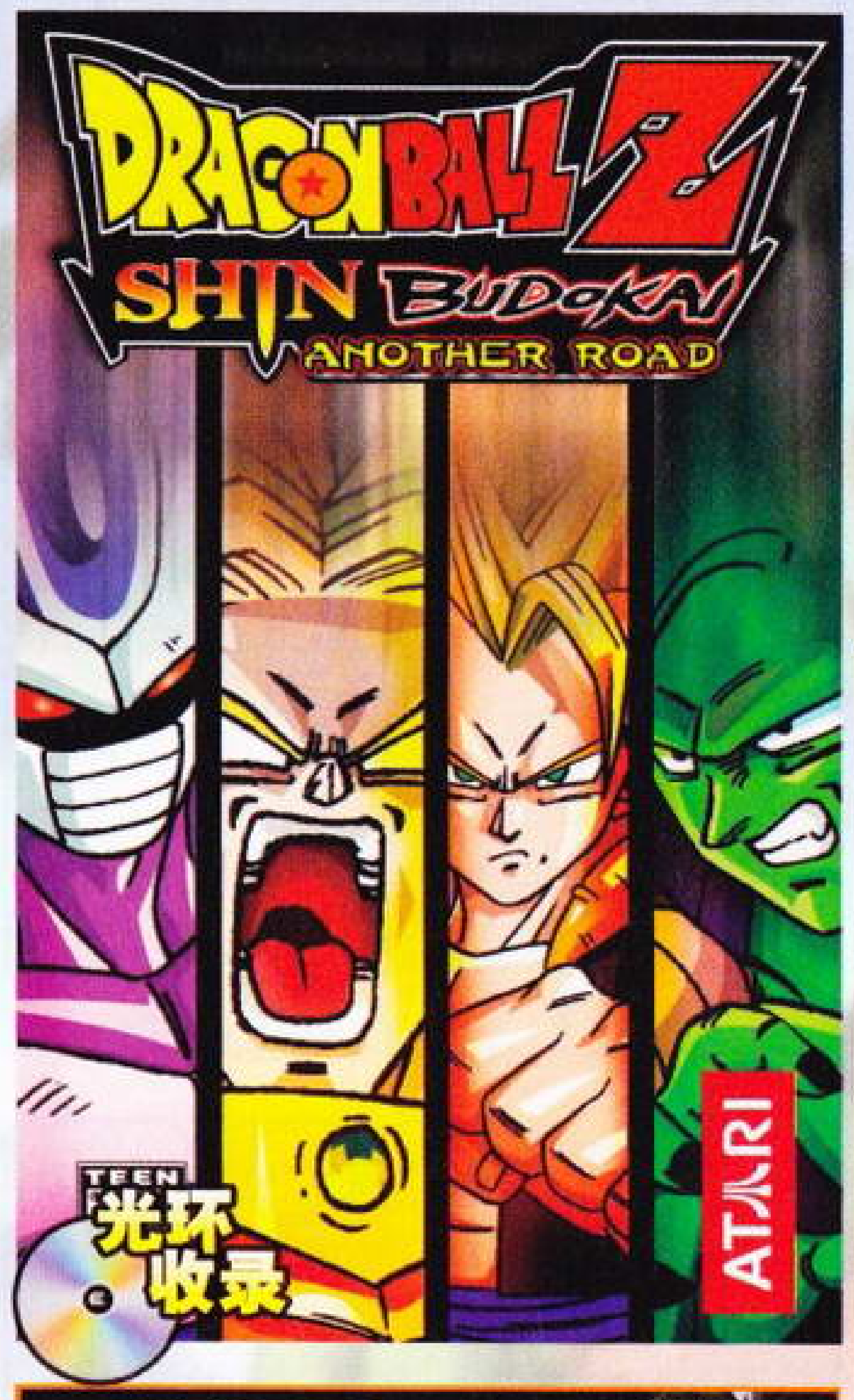
◀虽然已经不是辩护律师了，但成步堂在法庭上的发言依然相当专业。可以看出他对法庭的相关知识非常熟悉。

文 余生一坠　编 软饼干　美编 紫枫

PSP 龙珠Z 真武道会2

Dragon Ball Z: Shin Budokai Another Road

◆Atari◆FTG◆2007年3月20日◆美版
◆1～2人◆39.99美元◆无对应周边



"《龙珠Z》系列"前作广受好评，续作如约降临。本作画面漂亮、色彩鲜艳，卡通渲染的效果丝毫不亚于同小组开发的PS2版《龙珠Z》。单人模式中加入了策略成分，多分支的剧情发展和多任务条件为单人游戏增添了更多乐趣。另外如果有条件和朋友联机对战的话更能获得意想不到的乐趣。

操作介绍



□	轻攻击
△	重攻击
○	能量轻攻击
×	防御
L	蓄力
R	元气燃烧
L+R	爆气
□+×	近身投技
滑杆↑／↓+×	小步侧移
滑杆←+↑	浮空
滑杆←+↓	落下
滑杆↓+○	变身

PS：连续按方向键两次等同于滑杆最大限度推向相同方向。



战斗要素

元气槽

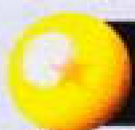
屏幕左上角一格格竖立的短条就是元气槽。每个人物前几个较高的气条是初始元气，攻击、被攻击以及按L键都可以集气，所有能量攻击都会消耗元气槽，变身后初始元气值会增多。元气少于初始元气值时会慢慢增加到初始值，高于初始值时会慢慢降低。元气槽消耗完毕后角色会在一段时间内不能行动，并且防御力降低15%。元气高于初始值后每增加一条增加2%攻击力。

爆　气

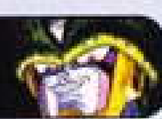
爆气槽是元气槽下方的蓝色长条，即AURA BURST CHARGE。按R后全身散发斗气，此时如果不按任何键气槽下降一点儿便恢复普通状态，如果一直按住方向键移动就会一直高速冲击，直到气槽减到完为止。按R后再按△键可发出破防重击。同时按下L和R键爆气，此时爆气条开始减少。爆气后每个人物的特性都有不同程度的变化。一场战斗只能使用一次。

变　身

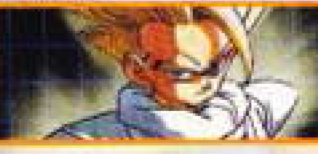
取得变身能力的角色在选择人物时按方向键←→来选择变身状态，战斗中当元气槽等于或多于4条时按方向键↓和○可以变身，变身后攻击力上升25%，招数也有很多变化，可以变身的角色在战斗中当然是越早变身越对战斗有利。变身后的极短时间内具有无敌效果。当元气槽消耗完时变回普通状态并且小段时间内不能行动。



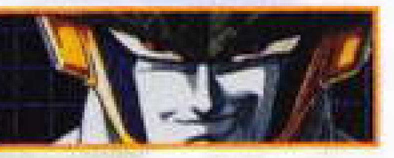
防 御



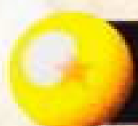
按×为普通防御，当对手攻击到自己的瞬间按下×和相应方向便会瞬间移动到对手身后并进行攻击。如果将对手挑空或击落时按方向和×键也可进行追击，追击最多3次。本作新加入的系统便是防御中按下R键，此时便进入一直消耗元气的完全防御状态，对手的任何攻击都不会对你造成伤害。



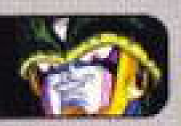
攻击招数



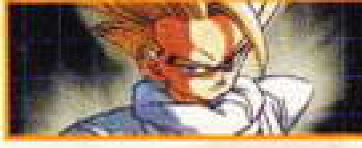
每个人都有不同的连招，但大体基本相同，均是轻重攻击的结合，一般可以在连击后跟一个特殊攻击来提高伤害输出。具体招数在战斗中按暂停后选择Check Command List即可查看。



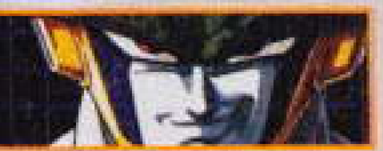
能量攻击



轻按○便可以发出气功波，长按可以增大攻击力，但到一定程度也会自动发出。每个人都有特殊的强力能量攻击，比如龟派气功波KAMEHAMEHA等。一般人物方向键←或→加○是消耗一条元气的气功波。方向键↑加○是消耗四条或五条元气的强力大招。可以变身的人物在发出强力大招并击中对手的瞬间按变身的组合键便可以直接变身。



模式介绍



Another Road 本作的剧情模式。

Arcade 街机模式，进入后选择游戏难度、每局的时间和局数。之后选择一个角色开始和CPU控制的对手展开一场接一场的无终止战斗。

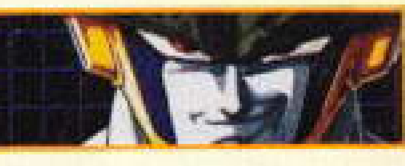
Z Trial Z试炼模式，包括生存模式(Survival)、时间挑战(Time Attack)和任务挑战模式(Challenge)。

Network Battle 联机对战。

Training 训练模式，格斗游戏中都有的训练模式，可以在此学习对战技巧，观察招数的使用效果等。

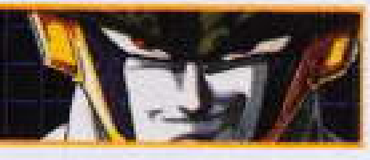
Profile Card 卡片收集模式，在此可以编辑自己联网对战时的卡片，分为小中大的三种卡片都可以在SHOP中买到，之后在CARD COLLECTION中可以编辑自己的卡片，先选好底片(SHEET)之后，用ARRANGE STAMP来放置自己已经购买的图片，用EDIT STAMP可以编辑图片的属性，以此来制作自己喜欢的个性卡片并传给朋友分享。

剧情模式介绍



本作讲述的是特兰克斯生活的未来世界受到了巴比迪和魔界王的侵袭。特兰克斯决定利用布尔玛新研制出来的可以搭乘多人的时间机器回到过去，将悟空等强力英雄带到他所生活的未来世界，一起消灭邪恶的巴比迪。巴比迪利用克隆人和精神控制等卑劣的手段和Z战士们展开大规模的战斗，并在最后召唤出了最强的魔人布欧。Z战士们敌不过可以吸收对手能力并越来越强大的布欧，面对越来越强大的敌人，在最后关头所有人将自己的力量都贡献出来集中到悟空身上，悟空用巨大的元气弹将魔人布欧彻底消灭。特兰克斯的未来世界终于恢复了和平，Z战士们等待着时间机器冲满电量后也将回到属于他们的时间和空间。剧情模式一共7章，每章分为很多任务，其中有很多分支，其中一部分章节可以在地图上直接选择分支，每个任务完成的质量高低也会影响剧情的走向，某些任务失败后会直接出现BAD ENDING，要想取得GOOD ENDING就要保持不败。

任务中画面介绍





左上角显示城镇防御度，降到0%则任务失败。右上角是雷达，可以显示城镇、敌人(红色)和战友(蓝色)。

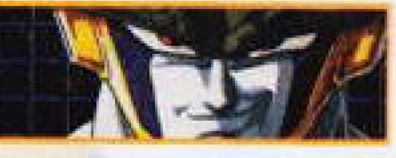
屏幕下边左侧是战友头像和相应血量，右边是正在和队友交战中的敌人血量。头像上方是该角色所持有的仙豆总数。

人物下方绿色条代表血条。

人物下方蓝色条代表冲刺气条。

屏幕下方血条代表战友的战斗状态。

任务中操作介绍

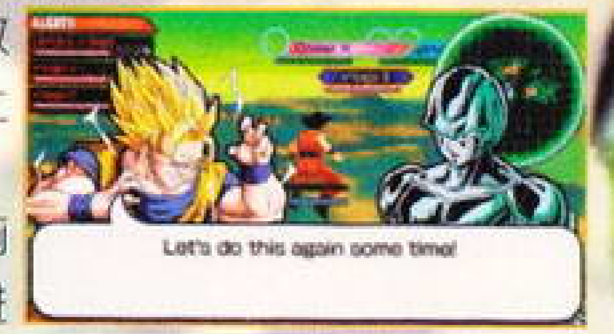


方向键/滑杆	移动角色
△	屏幕显示开关
○	更改查看的敌人(仙豆数)
□	更改查看的队友(仙豆数)
×	冲刺

L	快速转身180度
R	更改视角
SELECT	显示地图画面
START	暂停菜单

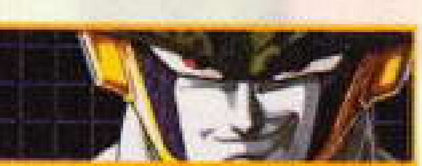
任务内容介绍

任务开始前可以改变角色的配置，第2章开始可以让其他角色加入战斗，最多3人出场，一切设置妥当后选"OK"开始任务。上场的战友会主动行动守护城镇并和敌人战斗，如果没有多余敌人，战友就会自动回到城镇上方。控制角色进入任务后可随意移动，靠近队友时如果身上还持有仙豆则提示是否将仙豆交给队友。靠近敌人时会直接进入战斗状态。消灭敌人后站在城镇上方可以为城镇回血，自己也会慢慢回血。敌人和战友战斗失败后如果身上持有仙豆就不会离场，自动使用仙豆恢复体力继续战斗，所以要讲究策略，将仙豆合理分配到每个队友身上，当然作为战斗主力的控制角色身上也要保留适当数量的仙豆防止GAME OVER。



进入战略画面，选择任务进入后可以按START跳过人物对话。开始后会在屏幕中央显示任务目标，第一个出现的是主要任务；任务提示"Clear Condition"，一般是击倒某个敌人，此目标敌人也是选关画面上关卡标志上的人物。之后任务中不定时会加入附加任务，任务提示时显示"MISSION"，附加任务的完成与否影响到过关评价和奖励。

附加任务



1. 城镇防御度不少于X%。由于敌人会主动来到城镇上方不停攻击城镇，所以看哪个城镇血少了去救援就好。
2. 不费血战胜BOSS。等同伴对付的目标快死了再冲上去给敌人一个大招将敌人打败即可。
3. 不能有队友撤离战场。事先可以合理分配仙豆。
4. 控制角色的血不少于X%。
5. 抢夺龙珠。在地图上会显示出谁持有龙珠，打败对手就可以夺回。
6. 规定时间内打败一定数量的敌人。

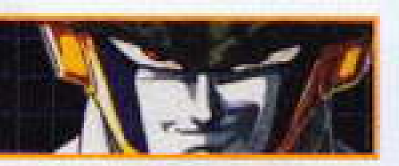


挑战模式过关条件（Challenge）

CHALLENGE01	R+△击中敌人两次
CHALLENGE02	R+△击中敌人5次然后要打败敌人。
CHALLENGE03	R+○击中敌人3次并形成3连击。
CHALLENGE04	使用→+○击中敌人。
CHALLENGE05	使用→+○的技能给对手最后一击。
CHALLENGE06	使用↑+○的必杀技。
CHALLENGE07	使用↑+○的必杀技给对手最后一击。
CHALLENGE08	利用×+R防御对手攻击5次。
CHALLENGE09	15秒内不受任何伤害。用R加方向键快速向后移动躲避敌人攻击。
CHALLENGE10	30秒内不受任何伤害。
CHALLENGE11	60秒内不受任何伤害。
CHALLENGE12	60秒内不受任何伤害。
CHALLENGE13	使用R+△、△的蓄力攻击招数可以破坏对手防御。
CHALLENGE14	击败一直防御中的对手。可以先破防后使用连招。
CHALLENGE15	利用↑/↓+△的吹飞攻击击中敌人之后连按R发动连续攻击击中对手两次。
CHALLENGE16	用追击技给对手最后一击。
CHALLENGE17	在被对手攻击的瞬间按→+×瞬间移动到对手身后连续攻击3次，需要有3条元气以上。
CHALLENGE18	120秒内击败对手。
CHALLENGE19	90秒内击败对手。
CHALLENGE20	60秒内击败对手。
CHALLENGE21	无伤战胜对手。
CHALLENGE22	血少于50%的状态下击败对手。
CHALLENGE23	血少于30%的状态下击败对手。
CHALLENGE24	血少于10%的状态下击败对手。
CHALLENGE25	不使用任何能量攻击击败对手。
CHALLENGE26	不使用→+○的特殊攻击击败对手。
CHALLENGE27	在蓄力攻击时按R取消5次，△、○、→+○都可以使用蓄力攻击。
CHALLENGE28	蓄力攻击对手3次。
CHALLENGE29	蓄力攻击对手7次。
CHALLENGE30	被攻击到的瞬间按×回避对手普通攻击4次。
CHALLENGE31	被攻击到的瞬间按×回避对手普通攻击7次。
CHALLENGE32	在对手使用投技的时候按□+×拆招3次。
CHALLENGE33	受身4次。
CHALLENGE34	将对手的小冲击波打回6次。
CHALLENGE35	不使用×键防御战胜对手。
CHALLENGE36	不使用□键的轻攻击战胜对手。
CHALLENGE37	不使用△键的重攻击战胜对手。
CHALLENGE38	不使用○键的能量攻击战胜对手。
CHALLENGE39	不使用R键的元气燃烧战胜对手。
CHALLENGE40	不使用L键聚集元气战胜对手。
CHALLENGE41	使用5连击。
CHALLENGE42	使用10连击。
CHALLENGE43	使用15连击。
CHALLENGE44	使用20连击。

CHALLENGE45	在背后连续攻击敌人3次，使用→+×的瞬间移动就可以。
CHALLENGE46	连击对手一次造成1200以上的伤害，直接使用必杀技就可以。
CHALLENGE47	连击对手一次造成2000以上的伤害。
CHALLENGE48	存活尽可能长的时间。
CHALLENGE49	尽可能多地使用连续技。
CHALLENGE50	给对手造成很大伤害。

卡片系统



卡片分为普通型(Normal Booster)，加强(Power Up booster)和超强型(Ultimate Booster)三种。

普通型卡片 每张可以增加相应属性，增加数值及为卡片上所标数值。数值在1-9之间。

加强型卡片 每张卡片中间有附加数值，在上下左右不同方向有绿色箭头，将其放在九宫格内，箭头指向的普通卡片就会增加相应的数值。增加数值在2到5之间。



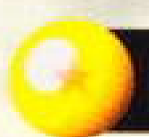
超强型卡片 用法和加强型卡片基本相同，箭头只在卡片的四个角上，所以放在九宫格中央最能发挥其作用。除了增加其他普通型卡片的数值外，其本身的数值还增加在Ultimate ATK属性上。数值从4到9。



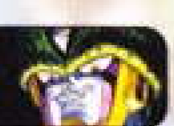
在人物选择画面按△可以进入人物的属性编辑画面。本作利用战斗后取得的卡片摆在三乘三的九宫格中提升人物的各种属性。游戏中每个角色初始状态时，九宫格中都有几个被锁住的格子，可以花5000ZENIE在商店购买Unlock Slot将锁解开。一般被锁的格子都是比较重要的，如果在此处放置Power Up或Ultimate型卡片可以给更多的普通型卡片增强效果。

Booster Shop

在卡片商店内可以购买所有卡片，但是越强力的卡片越贵，对于游戏初期ZENIE很少时，购买卡片是很奢侈的事情，但到后期便可以根据不同角色的特性购买所有加9的卡片将角色升级成超强的Z战士了。前期推荐购买开锁的卡片，这样可以达到事半功倍的效果。

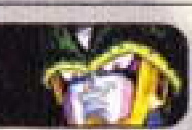


属性解释



Health	体力值
Ki	元气恢复速度
Defense	防御值
Rush	轻攻击强度
Smash	重攻击强度
Energy Blast	能量攻击强度
Chasing ATK	近身攻击强度
Special ATK	特殊攻击强度
Ultimate ATK	超必杀攻击强度

技 巧



1.选择人物时，在可以变身的角色上按←→选择想要在战斗中的状态，一次只能选择一种。

2.首先升级Ki属性，可以在战斗中较快恢复元气，多使用高攻击力的必杀击就可以在战斗中保持优势。

3.在OPTION和战斗暂停菜单中可以选择Camera Angle(视角角度)。

4.通过剧情模式才可以开启更多的可选人物以及变身能力。

5.如果过关困难，可以通过反复做任务取得ZENIE，在商店中购买强力卡片来增加角色的能力。

6.初期可以只去培养一名战士，并将其能力九宫格中的锁都打开，让其成为无敌的战士。

7.战斗中要多利用破防、防御和R+×的绝对防御，尤其是在后期敌人攻击力超高的情况下，一味地靠使用大招就想将对手击败是不可能的。

8.摆放卡片增强人物属性时可以按R键让电脑自动摆放，AI摆放的卡片还算是比较科学的，基本上最大限度利用了POWER UP和ULTIMATE卡片。可以在电脑自动摆放后自己手动调整普通型卡片来增加自己想要加强的属性。



文 余生一坠　**编** 软饼干　**美编** 紫枫

最为一款优秀的网球游戏，本作与家用机版拥有几乎完全相同的内容。抛开比赛中不时闪现的纸片观众外，游戏画面在PSP屏幕上也显的非常漂亮，尤其是场地质感十足，人物动作刻画也很逼真，加上优秀的操作手感，让人爱不释手。与PSP版前作相比，对手的AI和动作都有显著提高，迷你游戏也很有意思，即使是不热忠于体育游戏的玩家也很容易在本作中找到轻松游戏的乐趣。游戏虽然上手简单，但要想打出高水平的上旋球也需要花时间来练习跑位和蓄力击球的技巧。

PSP　VR网球3
Virtua Tennis 3
◆SEGA◆SPG◆2007年3月20日◆美版
◆1～8人◆39.99美元◆无对应周边

网球比赛规则



1.双方球员用网球拍尽力将球打击过网，落入对方的场地上，直到有一方将球打出界或当球弹第2次时还没有接到球。

2.在正式比赛前确定发球顺序。发球员在发球前应先站在端线后、中点和边线的假定延长线之间的区域里。发出的球应从网上越过，落在对角的对方发球区内。每局开始先从右区端线后发球，得或失一分后，应换到左区发球。每局结束后交换发球权。发球时接球者必须等球落地一次后才可以接球。

3.如果球落在对方发球区外，比如球出线或触网,都称之为失误，发球员就要再次发球。落在边界上的球算在线内。若发球两次失误，就叫“双误”，对手赢一分。

4.每局的开始比分是0:0，第一分球记为15，第二分球为30，接下来为40，当有一方领先两球并达到45分就赢得比赛。如果双方球员都达到了40分,此时称为deuce(局末平分)。之后再先赢得一分的球员为advantage(占先)，如果此时该球员再得一分即获得本局比赛的胜利，如果另一方球员扳平一分则重新回到deuce状态，直到一方球员领先两球才算结束。

5.最先达到事前设定的获胜局数的一方取得胜利。

6.落在线上的任何球都算界内球。除了发球以外，触网和触网后落入球场正确区域的球均有效。

游戏模式

WORLD TOUR	世界巡回赛模式
TOURNAMENT	锦标赛模式
EXHIBITION	自定义模式
COURT GAMES	迷你游戏
MULTIPLAYER	多人模式
OPTIONS	游戏设置

PS：在该界面内可以按□快速开始一场由电脑随机选择的比赛。

游戏操作

十字键	移动球员
滑杆	移动球员
△	挑高球
□	侧旋球
○	侧旋球
×	上旋球
L/R	在双打模式中控制队友，从后到前分为底线、中场和贴网三个等级。L后撤，R前推。
Select	无作用
Start	暂停/调出菜单

PS：本作共有四种操作模式，可以在OPTION选项中修改。默认操作为TYPE-A，如果不顺手可以进行更改。

7.在每一盘的奇数局结束后，双方运动员可以进行短暂的休息，然后交换场地继续进行比赛。

8.如果球击中身体、过网击球或是球员的手或身体的任何一部份触网或过网均会被判失分。

9.双打规则补充：每盘第一局开始时，由发球方决定由谁首先发球，对方则同样地在第2局开始时确定由谁首先发球。第3局由第1局发球方的另一球员发球。第4局由第2局发球方的另一球员发球，以下各局均按此顺序发球。接发球次序与发球相同，但同伴间应在每局中轮流接发球。接发球后，双方应轮流由其中任何一名队员还击。如运动员在其同队队员击球后，再以球拍触球，则判对方得分。

网球专业术语名词解释



ACE球

ACE球就是指对局双方中一方发球，球落在有效区内，但另一方却没有触及到球而使之直接得分的发球。ACE球又可分为内角ACE球和外角ACE球。

出界（OUT）

球没有打在场地内的有效部位。单打时的有效部位是靠内的两条竖线之间的空间，而双打时则是靠外的两条竖线之间的区域。

擦网（NET）

在发球时擦网被判为犯规需要重发，而在正常的比赛过程中则会被视为运气球，因为通常球在擦网后会改变飞行方向，令对手防不胜防。

穿越球

指一方上网截击。当对方打出一个速度很快的回球并落在界内得分，而上网的一方没能触到球。

挑高球

指一方上网截击，占据有利位置，另一方打出弧度很高的球，跃过上网球员的头顶，并落在界内得分。

常用术语

Racket	网球拍
Love	0分(出自法语)
Ground strock	球落地弹起后再击球最基本的打法(抽球)
Vollry	截击
Smash	扣球
Kill	杀球，使对方无力防守之球
Lob	吊高球.

Drop shot	吊小球
Forehand	正手拍
Backhand	反手拍
Top spin	上旋球
Back spin	下旋球
Serve	发球
Let	触网球

模式介绍



世界巡回模式

游戏中最重要的游戏模式，也是充满乐趣的养成球员过程。在开始这个模式的时候玩家需要先创建一个角色，



选择存档位置后先选择男/女(MEN/WOMEN)，之后依次选择名字、脸色、发型、穿着和击球动作。然后选择家的位置，最后该角色的职业生涯便开始了。玩家的目的是在3年之内从开始的世界排



名300一直上升到第1名。游戏以星期为最小行动单位，玩家可以选择进行各种训练项目来提高自身能力，完成网球学院的各种挑战项目；参加各种竞赛提高名次等。玩家的体力在各种活动后都会有一定程度的下降，这将影响到球员在比赛中的发挥。参看日程表，为了不在大赛上因为体力不支而丧失良好升级机会就要找适当的时间回家休息回复体力。体力过低时，球员受伤的可能性就越高，受伤后必须休息一定周数才可以恢复。

画面介绍

下图中右上角是玩家姓名、排名和体力。左上角是时间和邮件提示。



L键 查看邮件，包括教练指导和大赛提示信息等。受伤时还会接到好友的问候信。

R键 日历，各种赛事的日程表，尽量保证体力参加各种重大赛事。比赛都有排名要求，需要在指定排名以上才可以参加相应比赛。比赛分为单双打，局数和比赛场数都已经提前定好。

方向键 选择游戏项目。

迷你游戏

训练后会增加球员的相应能力，对应能力达到一定水平后该项训练就回出现高级的选项供球员进修。

Serving	发球能力，速度/控制力(Speed/Control)
Stroke	击球能力，力量/角度/控制力(Power/Angle/Control)
Footwork	移动能力，上网/横移/转向(Rushing To The Net/Lateral Movement/Turning)
Volleying	上网截击空中球的能力

迷你游戏项目

Pin Crusher

练习发球的小游戏。目的是打倒更多的保龄球，准确将球大力打向球阵最前端的瓶才可以一次击倒更多。高难度时球瓶还会被摆成各种形状。

Avalanche

躲避从上方滚下的大球，并取得红色的水果。可以练习反应能力和快速跑位。

Panic Balloon

尽量多地将发球机发出的球打向带箭头的绿色气球，箭头是撞击后球反弹的方向。

Court Curling

将发球机发出的球击中靶子将其向前推进到标有分数的场地内，可以累积前推，在10个球打完后结算5个靶子的总分。

Aline Attack

排着整齐队列的外星人(其实是方块多米诺骨牌)源源不断地在另一侧场地向球网前进，我们的目标是用拦截球打倒外星人，防止他们前进到球网前闪光的黄色区域内。左右两边和中间的外星人更容易击中，如果打到红色的外星人会有爆炸效果，可以消灭周围的人。

Super Bingo

将发球机发出的球击中前方标有数字的滚动横条，击中的数字变为红色并显示在左上的数列内，再次击中后会变回白色，数列中横、竖或者斜线上被击中3个以上的数字就会加分。打中炸弹标记将会去除周围的已击中数字。

Prize Defender

守住身后的几个奖杯不被发球机发出的球打到，用VOLLEY技巧将球击回即可。

Drum Topple

大力将球击向高高堆起的油桶，并将它们击倒在地才可以得分。

Bull's Eye

将球打向标有分数的圆环内就可以得分。尽量靠近球网站位，用滑杆将球的落点控制在中心内才能取得高分。

网球学院

在这里可以练习各种网球技术，想全面提高自己水平的话可以在这里进行锻炼。但是很多条件都很苛刻，比如最大力的Ground Stroce和强迫对手打出挑球等，这些项目对跑位和蓄力击球都有很高的要求。具体内容比较多，请参考前面的技术术语。在规定时间内完成相应数量的击球就可以完成挑战。

自己的家(HOME)，可以更换装备或者休息恢复体力。休息共有3种方式。



ENERGY DRINK 恢复精力的饮品，不会浪费天数，但是只能临时恢复体力，不能缓解球员的精神压力，在比赛中也会容易受伤。

HOME REST 在家休息一星期，可以恢复体力，是常用的休息方式。

VACATION 渡假，要用掉3个星期，如果没有重要赛事的时候可以选择去渡假，当球员回来后会精力更加充沛。

锦标赛模式

选择球员后直接开始比赛，一共5场赛事，每场比赛根据玩家的不同表现将取得相应的奖金，最后5场比赛获得的奖金总额有排行榜。开始的比赛很简单，但越到后面难度越高。要想取得高分需要很好的技术。

自定义比赛

该模式开始后先选择球员，然后确定场地位置，最后是详细的模式设定。

STAGE	比赛场地
GAME COUNT	比赛局数
SET COUNT	比赛场数
SERVER	发球顺序，FRONT为先发球，BACK为后发球
COM LEVEL	电脑难度



球员及能力介绍



玩家可以选择在WORLD TOUR模式中创建的角色进行游戏，也可以直接选择20位实存的球星。每个球员都有自己的特长，选择不同球员应用不同的战术技巧才可以取得高难度比赛的胜利。

All Around	全能型
Fast Runner	速度型
Strong Backhand	反手击球强
Strong Forehand	正手击球强
Counter Shots	反击型
Big Server	发球强

Server and Volley	发球和上网截击球强
Powerful Strokes	强力击球型
Various Shots	多种击球技巧型
Hard Hitter	攻击型选手
Tactical Player	战术型

游戏技巧

发球技巧

按任意击球键将球扔出，气条对应球的高度和力度，再次按下任意击球键便可将球发出。按下第一次击球键后可以按方向来控制落球点，发球后配合各种跑位形成各种战术。变幻莫测的发球是最不受对方制约的技术，所以一定要充分利用，争取拿下发球局，掌握主动权。然而一成不变的发球会使对方很容易适应，并找到对付你的方法。你也许侥幸拿下了第一个发球局，但第二个、第三个发球局你就危险了。具体一点就是内、外角、中路三种路线相结合，上旋、侧旋、平击多变化。

击球技巧

在打到球前长按击球键可以增大击球力度，一定要经常蓄力打击，否则绵软的球会给对方留下好的进攻时机。按下击球键蓄力开始后可以按方向键控制球的大致落点。普通侧旋球是和对手周旋中最常用的击球技巧，此方法打出的球虽然速度不及上旋球的力量和速度，但是侧旋变化角度大，配合方向键控制落球点可以强迫对手跑位。常用方法是配合落球点左右或前后拉扯对手，逼迫对手跑位并消耗其体力，制造良好的击球机会，提前站好位后向对方的远角打出大力上旋球得分。上旋球力度大，速度快，是得分的主要击球方式。配合之前打出的多次侧旋球造成的对手跑位不准和体力下降的前提，利用好的站位加上蓄力击球可以有效得分。挑高球会将球打得又高又远，落地后弹起的高度也很高，经常使用这招会给对手很好的进攻得分机会，因此要慎重使用，当对手上网拦截时可以配合方向键按远方向吊过对方头顶得分，此项技术要求高。你可以在后场当有较好站位时打挑高球，改变比赛节奏，或故意等对手打出大力后击球之后再大力还击回去，打对手个措手不及。面对快速的发球，不要急于加力回球，这样往往失误较多。如果对方反手较弱那就打对方的反手，对方发球动作较大就打追身球，令其没有时间调整脚步。

跑位的重要性

开球并接球一手后就有多种战术变化了，根据球员的不同能力和自己的惯用战术可以选择上网或中场拦截打快攻。此时主动进攻，双方得分机会都很大。可以在底线附近和对手周旋，打侧旋球和对手过招，寻找对手的弱点，观察对手的跑位，不错过对手的任何失误，抓住时机打出快速的上旋球得分。

发球上网

注意不要一次冲到近网，因为没有回旋的余地。大约到发球线附近停顿一下，仔细观察对方回击球的情况，再采取下一步的行动，一旦对方回球是一个上旋短球，你将没有机会截击反弹球，若对方回球较高，你也将失去高压球的机会。上网要点：选择适当的时机，当你把球发到外角时，对手接球的另一侧是空场，也就是说，对方要想把球回到场内，必须把球从靠近发球区的这一侧的球网上方回过来，否则球一定出界，所以你只需防住你发球的这个区域的来球就可以了。如果对方的回球质量不高，你可以截一个深球或者放一个小球到对方的空场区轻松得分。

攻反手

对于反手较弱的对手尤其奏效，一味攻对方的反手几个回合之后，对方会有一个惯性的认识，感觉下一拍还是打他的反手，这时找准时机吊一个正手为下一拍创造机会。

放短球

吸引对方上网，当对手的网前技术不是很好时可采用此战术。

双打技巧

双打比赛和单打比赛有很大的差别，双打讲究配对球员间的配合，以及网前的截击技术。所以多利用退和进让CPU控制的队友可以更好地配合自己打出战术。双打对两个人的站位很重要，站位的宗旨就是，不能让对方轻易找到空当，从而不会轻易改变球的路线，这样你就会取得主动，伺机进攻，站在网前的球员可以截击，底线的球员可以找机会穿越。如果本方发球质量很高时，可使用双上网战术，十分奏效。底线球多给对方底线，截击球多给对方网前的人，这样可以减少失误，提高得分几率。另外玩家可以把球更多地打给对方能力相对较弱的球员，恃强凌弱，避实就虚也是一种战术。

文 软饼干 美编 紫枫

PSP 火爆狂飙 统治者
Burnout Dominator

◆EA Games◆RAC◆2007年3月6日◆美版
◆1～2人◆39.99美元◆无对应周边

狂飙！冲撞！破坏！爆炸！最富有破坏美学的赛车游戏！

与其他赛车游戏不同，"《火爆狂飙》系列"自诞生以来就以火爆的个性征服了一大批的赛车游戏玩者。作为系列新作，本作采用了新的游戏引擎，增加了多条原创并且具有全新风格的赛道，试图带给大家一次更加火爆的竞速体验。凭借独具特色的加速系统"Burnout"，玩家依旧能体验到前所未有的速度与激情。你就是公路上的霸者，将油门踩到底，把讨厌的家伙统统甩出你的视线。游戏中的每辆车都具有不同的特性，只有完全了解它们的特性，才能更好地进行漂移、冲刺，以至于获得最后的胜利。

基本操作

十字键	控制方向	×	油门
滑杆	控制方向	L	后视镜
□	刹车	R	发动Boost/撞车后进入impact time
△	切换视点/引爆	Start	调出菜单
○	喇叭	Select	切换电台音乐



本作的主要模式分为世界巡回模式(World Tour)、自由挑战模式(Record Breaker)、以及联机模式(Multiplayer)这三种。其中世界巡回模式是游戏的主要模式。在该模式中，玩家需要完成关卡中各种丰富多彩的任务才能将游戏继续进行下去，游戏中几乎所有的隐藏要素以及车辆的解锁都需要在此模式下完成。自由模式与联机模式下玩家可以使用在世界巡回模式中得到的赛车来进行极限挑战或与朋友进行联机对战。



世界巡回模式

本作共有7个级别的赛事等着玩家前去挑战，每个级别中依次有13个任务，只有在一场比赛中获得铜牌以上的成绩才能开启下一个任务，每个等级的最后一场赛事是“Dominator Challenge”，玩家只有获得了此等级下的所有赛车才有资格挑战，选择任务时有赛车图标的关卡代表本任务中完成特定的条件可以获得新的赛车。这个任务中游戏提供给玩家的赛车是威力强劲的“Dominator”赛车，如果能够驾驶着这部赛车完成挑战并获得金牌就可以获得这部赛车。此模式中只需要将全部任务完成，累计满一定的Dominator points就可以开启下一个等级的赛事，所以即使有挑战不过去的任务也不必担心。



世界巡回模式任务简介

Burnout Challenge	任务中只有使用Burnout才可以得分，所以尽量保持boost连锁数是获得高分的关键。
Drift Challenge	漂移挑战，如果使用Drift类型的车辆可以起到事半功倍的效果。
Nearmiss Challenge	从其他车辆旁驶过才可以得分，与其他车辆的距离越近获得的分数越高。
Maniac	任何可以获得分数的方式都可以使用，高boost连锁数可以轻松达到任务要求的分数。
Race	竞速模式，任务中将会出现5辆敌车，不必追求获得高分，稳健驾驶尽量不撞车才可以保持领先的优势，必要时可以考虑将对手车撞毁。
Road Rage	在限定的时间内攻击目标车辆，撞毁一定数量的目标车可以增加限定时间，车辆受损情况严重的话也会强制中止任务。
Burnout lap	时间模式，在限定的时间内以最快的速度完成比赛。
Eliminator	生存模式，每隔一定时间会淘汰处在最后一名的车辆，最后生存下来的车辆获得比赛的第一名，所以如果自身车辆被撞毁也要利用impact time或自爆拖住对手的后腿才能保持不被淘汰。
Grandprox	积分模式，玩家同5辆敌车需要跑完三条赛道才可以完成比赛，每条赛道的第一名积6分，第二名积4分，第三名积3分，最后一名不能取得积分。三场赛事之后取得积分最高的获得比赛的冠军。
Dominator Challenge	每个等级的最后一个任务，需要将等级中所有的赛车解锁才可以开启此任务，完成任务可以获得Dominator级别的赛车。

PSP专有模式（Burnout HQ）



由于PSP便于联网的特性，EA特地为本作增加了一个在线模式。在“Upload Scores”中通过无线网络玩家可以将自己的最佳记录上传到EA官方网站来进行排名，如果想让自己的名字出现在网站的排行榜上就赶快抓紧时间苦练车技吧。除了排名，官方还会不定期提供新的赛道供玩家下载，通过“Download Tracks”连接EA的服务器就可以轻松地将官方发布的所有新赛道下载到PSP中。

画面信息介绍



①目标成绩

任务中玩家需要达到左上方的这个既定成绩才能够拿到奖牌，在获得铜牌之后此成绩将会变为银牌的达成条件，第三次自然是金牌的条件，如果没有达到任务最低分数要求，此任务就会失败。

②分数奖励

当玩家在驾驶的过程中完成漂移(Drift)、靠近其他车辆(Nearmiss)或其他可以获得分数的手段后，这些信息都会不断出现在画面的左下方，如果完成这些手段时处于Burnout连锁状态，那么所获得的分数将会根据连锁的数目翻倍。

③Boost槽

使用各种得分手段可以不断累计左下方的这条Boost槽，只要此槽不为空的情况下按R就可以使赛车的速度提升一个等级，保持Burnout连锁是获得高分的关键所在。

④累计得分

中央的上方显示的是玩家在任务中的累计得分。

⑤Burnout连锁数

显示为Burnout的连锁数，连锁数越高玩家得分的翻倍也就越高。

⑥任务时间

在一些限定时间的任务中，画面右上方的将会出现一个倒计时的信息，时间为零后没有完成任务要求的条件则视为任务失败。

⑦车辆速度

显示车辆即时速度。跑车的最高时速与加速性能也因车而异，不同性能的跑车的最大时速也会有所不同，一些注重冲撞与漂移的车辆的速度会比较慢。

Burnout Boost系统详解

“《火爆狂飙》系列”最重要的系统就属Burnout Boost系统了，在本作中此系统得到了进化，连锁的出现使得游戏速度感与爽快感再次得到了提升。相反，在高速之下发生碰撞的几率也会相应提高，加之本作中不能随意撞击对方车辆的尾部，使得游戏标榜的碰撞的刺激有所削弱，这不得不说是一个遗憾。本作中追求最大的Burnout连锁游戏的最大乐趣所在，同时也是获取高分最有效的手段。游戏画面左下角有Boost槽在未满的情况下为橙黄色，成功地使用各种得分手段都可以使Boost槽增长，其中在逆向行驶时Boost增长的效果最为明显，但也最为危险，如果玩家不慎将车撞毁或被对手车碰撞，Boost槽也会减少。虽然此时按R依旧可以使用氮气加速，但当Boost槽蓄满变为蓝色时再按R 就能发动华丽的Burnout。发动Burnout后如果能在Boost槽减完之前，继续使用出增长Boost槽的手段，就会在槽中出现黄色的箭头，黄色箭头达到右侧顶点就能够完成Burnout连锁了，只要不被中断就可以一直将连锁数增加。但如果没有再次蓄满Boost槽就会被视为普通的Burnout，并只



能够获得1000分的奖励。普通Burnout为1000分奖励，Burnout×1的奖励为2000分，以此类推Burnout×n的奖励为(n+1)×1000分。需要注意的是在发动Burnout的过程中如果松开R键或赛车发生事故撞毁，本次Burnout将会被强制中止。

在Burnout连锁发动过程中各种得分手段的得点都为得点数×(n+1)，如果做出漂移后的普通得分是200分，那么在Burnout×8的情况下这次漂移将会得到200×(8+1)=1800点得分。所以说高连锁中做出各种得分手段是让分数快速提升的最佳手段，也是游戏中后期顺利拿到金牌的惟一途径，因为不使用Burnout连锁你根本不可能获得任务要求的分数。



Dominator points奖励获得条件

Rookie Trophy	
完成内容	奖励点数
Win 10 gold medals	累计获得10次Gold Medal
Get 10 total takedowns	累计完成10次Takedowns
50000 total maniac points	累计获得50000点maniac
50 total near misses	累计完成50次Near Misses
Perform your 1st Burnout	完成一次Burnout
Perform your 1st takedown rampage	完成一次连续撞毁5辆车
Win race after 3 craches	车辆撞毁3次以上获得比赛胜利

Reckless Trophy	
Win 25 gold medals	累计获得25次Gold Medal
100 total takedowns	累计完成100次Takedowns
500000 total maniac points	累计获得500000点maniac
Get 500 total near misses	累计完成500次Near Misses
Unlock any dominator car	解锁任意一辆dominator赛车
Perform your 1st aftertouch takedown	使用Aftertouch完成一次冲撞
3 takedowns on the same rival in a race	一次比赛中撞毁三次同一辆竞争车辆

Fearless Trophy	
Win 50 gold medals	累计获得50次Gold Medal
250 total takedowns	累计完成250次Takedowns
1000000 total maniac points	累计获得1000000点maniac
Get 1000 total near misses	累计完成1000次Near Misses
5× burnout boost chain	一场比赛中完成burnout boost×5连锁
Perform your 1st double takedown	比赛中同时撞毁两辆车
Perform your 1st vertical takedown	比赛从正上方撞毁一辆车

Maniac Trophy	
Win 70 gold medals	累计获得70次Gold Medal
Get 500 total takedowns	累计完成500次Takedowns
2500000 total maniac points	累计获得2500000点maniac
Get 2500 total near misses	累计完成2500次Near Misses
10× burnout boost chain	一场比赛中完成burnout boost×10连锁
Win a race without crashing	在没有碰撞的前提下获得一场比赛的胜利
Boost for a whole lap	在Boost的状态下跑完一圈赛道

Dominator Trophy	
Win all gold medals	累计获得全部的Gold Medal
Get 1000 total takedowns	累计完成1000次Takedowns
Get 5000000 total maniac points	累计获得5000000点maniac
Get 5000 total near misses	累计完成5000次Near Misses
15× burnout boost chain	一场比赛中完成burnout boost×15连锁
Unlock all shortcuts	将赛道中的所有近路跑一遍
Unlock all cars	获得游戏中所有的车辆

文 余生一坠　编 软饼干　美编 紫枫



PSP 全能赛车2 火线追击

Full Auto 2: Battlelines

◆SEGA◆ACT◆2007年3月20日◆美版
◆1～2人◆29.99美元◆无对应周边

高速驾驶着装备有各式武器的战车狂飙于都市之间，可以肆意破坏街道上的所有东西。玩家的目的就是消灭其他并行的敌车，在枪林弹雨中生存下去。本作包含55个单人任务，并有15辆为PSP单独设计的战车供玩家选用。极其火爆的场面是该作的一大亮点。

操作介绍

←/→	赛车转向
滑杆	赛车转向
↑	进行防御
△	切换锁定目标
○	喷气加速
□	刹车、倒车
×	油门
R	使用首要武器
L	使用次要武器

PS：有两种操作模式可供选择，推荐B模式，因为A模式如果按住油门很难切换锁定目标。

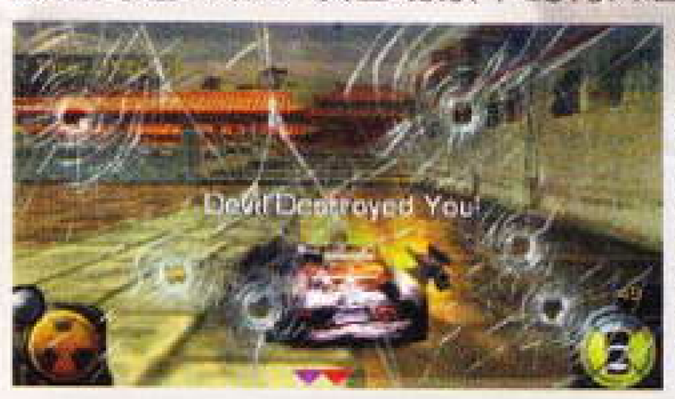
模式介绍

Career	单人关卡模式，通过不断完成任务来取得新的车辆、装饰花纹和武器等要素。
Event Attack	关卡挑战模式，可以挑战已经通过的关卡。
Multiplayer	多人对战模式。
Option	游戏设置。可以更改声音、按键以及记录方式等设置。
Extras	特典，可以观看游戏设定原画等。

系统介绍

游戏目的

游戏分为单线程(Point to Point)、场地循环赛(Circuit)和竞技场(Arena)三种模式。过关条件包括在规定时间内消灭对手车辆数次、破坏场景中一定数量的物体、破坏来往的普通车辆、最速到达终点、攻击场景中的特殊目标等。每个任务的条件都不相同，有些还要求几个条件同时完成。



自动瞄准

当对手或道路上路过的普通车辆驶进自己的视野中时，战车将自动瞄准到目标上，按△可以切换目标。

特殊目标靠近时

一些物体在被击中后将倒塌并砸碎任何车辆。当这些特殊物体进入视野内后准星将自动变成黄色，此时按△就可以锁定这些特殊物体。



当特殊目标被锁定后准星将变成红色，并将一直保持红色直到将其破坏或切换目标。

道具

道路上有多种道具，取得后再次按L或者R都会将道具用掉。除了扳手形状的道具是加血外，其他都是杀伤力极大的武器。前期装备不够好时如果善加利用场景中的各种强力道具也能轻松战胜对手。另外每次任务开始后的10秒内是武器自动装备时间，此时不能使用任何武器。

游戏画面介绍



①带颜色的箭头表示对手所处的方向。
②大圆内的黄色气槽是喷气加速条。
③小圆显示当前道具。
④黄色圆显示的是车体的耐久度，分为上下左右四个部分，每部分有二级耐久度，当颜色由黄变红后将失去上层条型耐久度，再次破坏任意内部扇形耐久条时车体就被摧毁了。
⑤赛道上可获得的道具。

车辆和武器装备介绍

游戏最大的特色就是多种多样的赛车和武器。一共有15辆战车、9种喷装、8种颜色和15种武器可供玩家选择。选择车辆装载适当的武器并运用合理的战术才能在各种赛道下完成任务。

车辆属性

车体名字下方的三个图标表示车体的性能，由上到下依次是：车体的耐久度、速度和操作性能。后面的白色方块是数值，每项最多3格。

武器介绍

武器可以安置在车体的前方、侧面以及背后。每辆车每次只能装载两种武器，第一次选定的是首要武器，第二次是次要武器。

70毫米加农炮(70mm Cannon)
只能安装在车前和侧面，可以发射出高速的大颗炮弹，并能可以穿破装甲。

火箭筒(Bazooka)
发射火箭弹高速向前飞行，攻击力中等。

20毫米加农炮(20mm Cannon)
一次发射一枚中型炮弹，攻击力不及70毫米的加农炮，但是发射频率稍高。

重机枪(Chain Gun)
高速旋转着连续发射出密集的子弹，火力很强。

电磁脉冲枪(EMP)
发射笔直的能量射线可以榨干对手的能量。

火焰喷射器(Flamer)
喷射出大量辛烷并点燃，火焰可以烧着敌人的车体。

巡航导弹(Homing-Missiles)
只能装在车前的高攻击力追踪式爆炸导弹。

离子炮(ION Blaster)
装在车体前和后的武器，聚集能量后发射出离子炮。

激光枪(Laser)
发射一束强烈激光猛烧对手车体。

普通机关枪(Machine Gun)
可以连续快速发射子弹，是游戏初期的常用武器。

地雷发射器(mines)
只能装在车体后面，把地雷放在地上后，任何接近的车辆都会被其引爆。

小型导弹发射器(Mine Rockets)
一次发射两到三发小型导弹直接攻击锁定目标。

迫击炮(Mortar)
只能装在车体前面的武器，仰起的发射角度使得炮弹发出后会在地上弹几次才爆炸，攻击力高。

散射雷管(Radial Charges)
只能装在车体后面，将炸药投向身后，反弹几次后爆炸，可以将对手的彻底掀翻。

双管霰弹枪(Shotgun)
发射两发.36子弹，每颗子弹攻击力低，但是近距离全中的话威力巨大。



文 马修 美编 咕噜

NDS 忍者神龟 TMNT

◆Ubisoft◆ACT◆2007年3月20日◆美版
◆1人◆256M◆29.99美元◆无对应周边

对于《忍者神龟》，想必大家都已经非常熟悉了。2007年初还有《忍者神龟》的电影版上映，针对电影，Ubisoft跨平台推出了新的《忍者神龟》，下面，我们就来介绍一下NDS版。

光环收录



3D画面的神龟大冒险

本作为一人完成，虽然可以联机，但无法协同作战。游戏大体上就是操纵达芬奇、拉菲尔这些神龟们以及NIGHTWATCHER等穿梭跳跃于城市中，和城市中的犯罪分子做斗争。游戏做成了3D画面，画面还算不错。

将行进和战斗区分开的系统

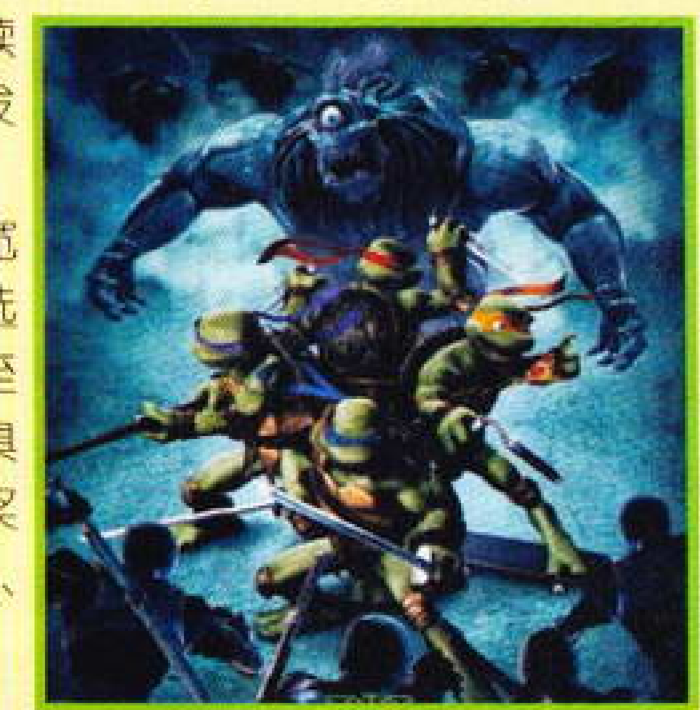
和一般行进与打斗并行的ACT不同，本作的行进和打斗是完全分开的，也就是说前进中你不用担心会被敌人骚扰；而打斗中，你也不用去担心行进时出现的那些五花八门的陷阱。



进行部分

该部分中，玩家将操纵忍者神龟穿梭跳跃于城市的高楼之间，画面中地面白色亮光之处就是电脑推荐的起跳点，另一个平台上如果有地方发蓝色光，那么这个地方就是你跳起后的落脚点；如果是红色光，那么就需要在跳过到达时按住B，然后荡到下一个落脚点；还有些落脚点位于电线、滑坡等位置，这就不仅需要到达落脚点后按住B在荡或滑的过程中蓄力，还要在下一个起跳点起跳（有时是自动跳到下一个落脚点）。值得注意的是，连续完成跳跃后角色身上会发光，此时会自动回复HP。

不少的场景看起来宽阔，实际上左右根本走不了，有时甚至除了起跳外别无选择。不过在有箱子的地方，活动空间多少会广阔一些，至少可以允许玩家操纵小乌龟们去打开桶去收集道具，道具如下——比萨饼可以补充少量HP，收集一定数目还能奖命；神龟头像是奖一条命；字母每关有四个，分别为T、M、N、T。



战斗部分

相比行进部分，战斗时的自由度就大多了。战斗时，角色和敌人们被圈定在一个固定的版面中展开战斗，最多只能和三名敌人战斗。角色可以在这个固定版面中自由移动并确定攻击方向，不同的角色攻击的效果各有不同，如拉菲尔的攻击基本是攻守兼备；NIGHTWAT CHER则是可以连带身后角色都攻击到的大范围攻击，但收招时间比较长，容易在收招时被偷袭。

操作简介

游戏的操作在进行部分和战斗部分亦有差别。

行进部分

X	正前方跳跃
Y	左前方跳跃
A	右前方跳跃
B	攻击，用来打碎路上的一些箱子和木桶



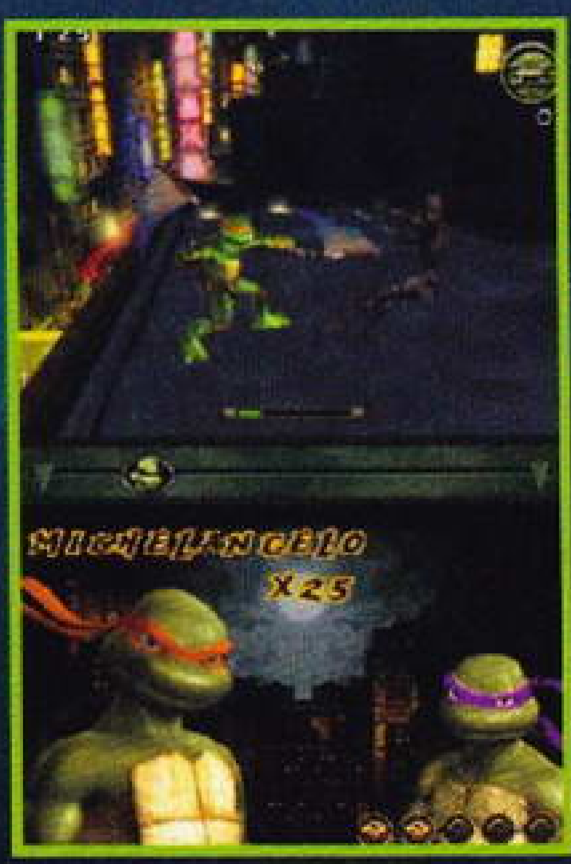
战斗部分

Y	防御
B	攻击
A	蓄力，蓄力放开后是大威力的震开攻击，但是自身也会伤HP
X	将同伴召唤来攻击对手（前提是允许 召唤）

※有时一套连击将敌人打倒后，会出现按“A”键的提示，此时按A，角色就会对敌人进行追加攻击。

游戏心得

游戏的战斗没什么好说的，多与敌周旋即可，敌人在举刀攻击前的准备时间很长，这是攻击“死挡派”杂兵的有效手法，一旦被敌人包围，脱出包围圈也不算难。除了一般杂兵战，游戏还有BOSS战级别的多人战，不过由于最多只能三名敌兵同时登场，因此一如既往地打下去就可以。而游戏中一些真正意义上与强敌单挑的BOSS，就比较讲究打法了，不过无论怎么打都切忌被动去打，推荐的打法是直接迎上去，我方角色一套连招的收尾一击往往可以破坏敌人的攻势——当然，不要一直追打，打一套连招就赶紧跑吧，因为继续打下去敌人也会反击的，实在不行，也可以按A蓄力重创对方，毕竟单挑场地的四周，还有很多比萨饼补血。



实际上，普通战斗中基本死不了人，和BOSS单挑只要稳扎稳打也没什么危险，真正惊心动魄的是行进部分，比如荡绳子时荡过了地点、滑坡时没能及时起跳、没有及时跳上移动中的平台、楼间要交替按Y、A的地方操作失误、跳上踩上就断的钢管或踩上去即会破裂的天窗后没能及时跳出去……这些都会让神龟们直接损失一条命，像游戏中期开始出现得很频繁的天窗，就需要玩家在即将落下的瞬间正确判断下一个落脚点，然后正确及时地按下Y、X或A——必须要按得时机恰好，早或晚的话角色都会踩破天窗跌下去。从这点看，这款表面上有不少打斗要素的动作游戏，实际上更考验玩家的操作。

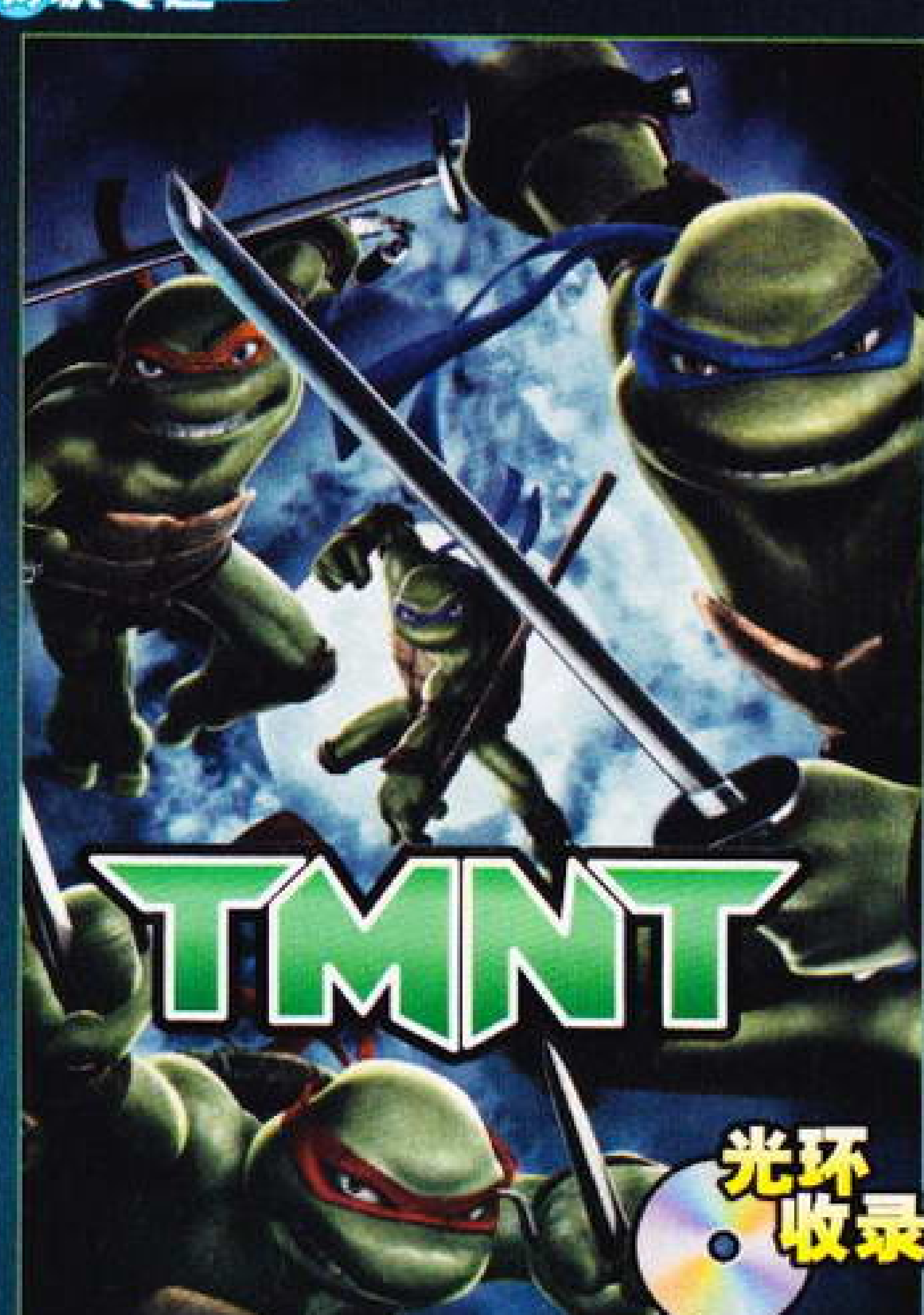
文 马修 美编 咕噜

PSP 忍者神龟

TMNT

◆Ubisoft◆ACT◆2007年3月20日◆美版
◆1人◆256M◆39.99美元◆无对应周边

欧美游戏一向喜欢多平台出击，UBI这款应时之作《忍者神龟》亦是如此，PSP自然也就有份。前面已经为大家介绍了NDS版的忍者神龟，这次我们再为大家介绍一下这款PSP版的。



相同之处

如果你能把NDS或PSP版本的《忍者神龟》都体验到，你会发现UBI这次实在是太不厚道了，可以说两个版本基本是一样的，玩起来几乎没有任何的不同，一样的行进部分与战斗部分的分离，一样的与最多三名杂兵的打斗，一样的场景，一样的地图，一样的操作，甚至道具的位置都完全相同。当然，做在不同的主机上肯定要有一些不同的地方。相同之处大家尽可参考NDS版，下面我们就着重来讲一下与NDS版的不同之处。

操作

从按键位置来说，PSP版的操作和NDS版是完全相同的。规则也完全一样，召唤攻击要有召唤名额才能，蓄力攻击则要损伤一定的HP，追加攻击要玩到一定的关卡才能用上，普通攻击则是固定的一套连击。不过行进部分也好，操作部分也好，PSP的滑杆操作起3D角色的行动确实方便不少。



画面、音乐

PSP版的音乐画面比NDS版表现出色是情理之中，毕竟机能在那摆着。PSP版的音乐听起来更有感觉，画面当然也更优秀，不过这次电影版中小萝卜头造型的忍者神龟实在是难看，画面再出色，看到的也不过是难看的海龟……



视点

PSP的3D表现的优秀毋庸质疑，因此PSP版也比NDS版有了更丰富的视角。值得一提的是，有些时候（也就是说并不是所有的时候），左、右、前是以神龟本身的视点为准而非以玩家的视点为准，因此一旦神龟面向左或向右时，作为玩家的我们，都要站在忍者神龟的立场尽快地判断出左右，再决定按△、□、○往哪个方向跳。

另外一个就是很多被场景建筑物遮住的起跳点和落脚点在PSP版中变得透明可视起来，这样的好处就是实现了角色可以表演精彩的跳楼秀，不足之处就是初玩时会糊涂，当然，习惯了旧好了。



KOEI把《三国志》的5到7代都在PSP上推出后，终于又将八代也复刻在PSP平台上。这款《三国志VIII》也可以看作是在以7代为基础的前提上把系统更加完善的一作。本作不仅继承了7代中可以扮演三国历史上任意身分人物以及武将的系统，还加入了诸如结义、娶妻等新的元素。此外，8代里面还加强了武将特技以及战争中对武将战法的运用，使战斗愈加精彩激烈，战略性也加倍上升。下面就让笔者带着大家再次进入烽火连天的三国时代吧。

文 舔瞎乌贼　编 马修　美编 澄香

NDS　三国志VIII
三国志VII

◆Koei◆SLG◆预定2006年3月29日◆日版
◆1人◆4800日元◆无对应周边

光环收录

操作

方向键	移动光标
○	勾选及确定选项
□	在评议和武将行动菜单中按住□看城市情报，再按方向键可以查看都市武将、武将、势力、其他都市的情报。进入情报菜单后，按住□再按上、下键是翻页查看，按左右键则是观看进一步的详细资料
△	在部分以○作为勾选选项时，为确定功能
×	取消选项或者结束本月命令
L	查看全国地图
R	在移动光标到各种资料的纵向时，按R进行按续排列，方便查看
SELECT	进入帮助菜单
START	进入系统菜单，可以选择情报一览、存档、读档、环境设定和终了(包括委任、结束游戏)



游戏模式

进入游戏后有两个剧本可以选择，分别是普通剧本和战役剧本。普通剧本里，包括以历史事件为基础划分的八大时间段(公元184年到234年)，再加上后期的公元241年、249年、263年，还有出现所有武将的幻想271年，总计55个新剧本可以供玩家选择，可谓极其丰富，大大增加了游戏的耐玩程度。而战役剧本中玩家更是可以使用23个著名战役中的各个知名武将来带领军队来完成一场场名垂青史的战斗，虽说在使用武将的选择上还有些限制，但是能扮演参加史实战役的将领的设定已经足够让系列FANS热血沸腾了。

“《三国志》系列”一直具有的武将登录模式依旧存在，在三国舞台上使用自己创造出的角色也能够给予玩家更多的代入感。各种道具和事件的收集在游戏开始菜单中也都能选择。



一、内政篇

评议

本作中，每年的1、4、7、10月是评议时间，扮演君主或太守时能在此发布六道命令让属下去做，而操作一般武将时只能够进行一次提案，如果君主通过则会被实行；不被实行命令直接结束会议的话，系统会自动下达命令，玩家可以决定偏向何种命令(如重视技术、开垦等)。作为非君主武将进行游戏时，如果每次任务完成得好，会得到一定额外的金钱奖励，而且官职也会随着经验的增加而提升。评议菜单如下——



方针

军团	进行军团编制，可设定若干军团和任命都督，并且给各军团下达作战方针，具体包括州制霸、势力打倒和委任
都市	对其他城市太守下达命令，具体包括内政重视、战争重视、输送重视以及委任
编成	对军团实行再编成

外交

增呈	向其他势力赠送物品，增加友好度
要求	对其他势力提出需要物品的请求，成功率取决于与其的友好度
劝告	劝服其他势力向自己投降
同盟	与其他势力结盟
破弃	与其他势力撕毁盟约
连合	与复数势力结成盟友，共进同退
加盟	向连合军申请加入同盟
脱退	退出同盟

计略

离间	使其他势力的武将忠诚度下降
破坏	对城市进行破坏工作，使其防御力下降
扇动	扇动民众叛乱，使城市治安下降
内通	对敌方武将进行说服工作，使其能够在战争中叛变加入我方
埋伏	将我方武将派遣至敌方城市进行埋伏

人事

配属	将武将进行一次性移动(最多10名)，能够增加移动武将的名声与功绩(君主、都督适用)
移动	移动一名武将至其他城市
登用	对其他势力武将进行说服录用工作
授与	授予武将宝物，直接增加忠诚度的惟一方法
没收	没收下属武将的宝物，会导致忠诚度大幅下降
太守	任命武将为太守
军师	任命武将为军师，智力越高，助言越准确
解雇	将属下武将解雇

军事

输送	可以把金钱、兵粮和兵士运送其他城市中
出阵	攻打别国城市
购入	购买军粮
卖却	卖出军粮
征兵	进行征兵，增加城市士兵数量
反乱	在城市中发动叛变，与自己关系亲近的武将会一起参与，一旦被军师镇压则会被处斩
旗扬	放浪过程中在空城自立为王
放浪	自动放弃现有身份，变成在野武将
转地	向其他城市移动

谍报

派武将调查敌国目标城市情报

武将行动

除了评议模式外，每个月都会有武将单独行动的时间，利用这段时间武将可以参加城市建设、访问其他城市或武将，并且有机会遇到各种增加能力的特殊事件。在武将行动模式菜单的左边，显示有武将的行动值与金钱，武将每次执行命令都会消耗一定的行动值，武将个体能力越高，行动值就越高，所能执行命令的次数也就越高。武将行动模式菜单如下——



城门

补修	增加城市防御力
访问	向其他城市移动，即使不回原来城市，第二个月也会自动回去
掠夺	对其他城市进行掠夺，能够获得金钱和兵粮
转居	移动到其他城市，不再回原城市

宫城

会话	与武将谈话，增加亲密度
寄赠	赠送武将道具，增加亲密度
恶言	进行造谣，会使目标武将忠诚度下降
纳入	把自己的金钱捐给城市。（君主适用）
引出	把城市的钱纳为己用。（君主适用）
仕官	在野武将成为录用武将。（在野武将适用）

饭店

会话	与同在此的武将谈话，增加亲密度
寄赠	赠送宝物给其他武将，增加亲密度
推举	将在野武将推荐给君主，使之出仕

工房

技术	对城市进行技术投资，增加城市的技术产值，技术值达到一定程度就能够增加新的兵种

町民

与城市中的人谈话，获取各种情报

※见闻为共通指令，就是与设施内的人会话，有各种提示以及随机遇到各种事件

农村

开垦	开垦土地，增加城市开发值

兵舍

训练	武将进行战法训练，增加自己特定战法的经验，不过用训练最高只能增加战法熟练度到四级

酒家

会话	与同在此的武将谈话，增加亲密度
寄赠	赠送宝物给其他武将，增加亲密度
募兵	征集市民入伍，增加士兵数
入金	捐出自己的金钱给君主
出金	将国家的钱纳为己用

屯所

治安	增加城市治安度
讨伐	对城市周围的盗贼进行讨伐，能够提高城市治安

市场

商业	进行商业投资，增加城市商业值
买卖	买卖道具

自宅

锻炼	通过锻炼使武将的能力值上升，不过每个武将的各项能力都有上限
宴会	请其他武将参加宴会，请每人需要付出30金钱，可以增加武将亲密度
下野	成为放浪武将
发起	劝说其他武将成为放浪武将（放浪武将适用）

二、战争篇

在战争中，根据玩家控制武将身份的不同，所能操作的权利也不同，作为主将能够控制除援军外的所有己方部队，而作为一般武将只能操纵自己的那支部队。

战争前最好针对战场不同情形进行部队编成，要特别注意兵种的搭配。兵种分为步兵、重步兵、南蛮兵、轻骑兵、重骑兵、山岳骑兵、象兵、弩兵、连弩兵八种，其中象兵和山岳骑兵分别在最北边和西南边的几个城市能征集到，南蛮兵只能在三江征集，虽然费用高些，但是物有所值；连弩兵和重骑兵在城市技术达到一定程度才可开发；最为推荐的兵种是轻骑兵，良好的机动性能够使其很好地完成探路、偷袭等任务。此外，参军的选择也很重要，因为参军所会特技的多少直接影响到了战场中使用战术以及策略种类的多少。

军议时需要事先选择战术，战术的具体说明会自动显示出来，玩家根据实际需要进行选择。策略在战场中可以多次使用，在军议中也要选定几个，每种策略都要消耗一定的军议点数。玩家还可以参考各个武将的进言来确定本次战斗的作战方针。战斗菜单见下页。

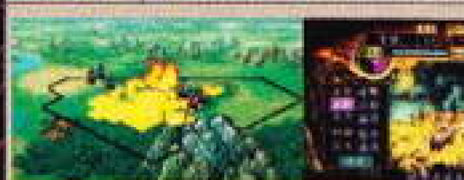


通常

策略	使用战前选中的策略
计战	对敌方使用计谋攻击，包括激流、烈火、落石和妖术
计略	使用武将辅助战术，包括寝返、埋伏、挑发、混乱、大喝、沉静、灭火和治愈
组立	将原来兵种变成攻城兵并可组成各种攻城武器
解体	将攻城部队变回原兵种
入城	进入城内，可以恢复伤兵
出城	部队出城迎战
退却	撤退回原来城市
委任	委托电脑操作部队，可以长按L取消委任
待机	原地休息

攻击指令

通常	进行普通攻击
一骑	与敌将进行单挑
射击	进行远距离弓箭攻击
攻城	对城门进行攻击
城兵	对城门上的武将进行攻击
战法	对敌军使用攻击战法，包括突击、乱击、枪袭、车悬、火矢、齐射、乱射、矢风、搅乱、奇袭





三、武将特技与战法篇

本作强化了武将的特技与战法，作为一个好的武将，不仅要有好的能力值，还要有相应的特技战法才能发挥出其实力。特技包括人格特技、内政特技、计谋特技、兵种特技和特殊特技。战法在使用之前，系统会显示此次各种战法的成功率，成功率不仅和武将的战法级别有关，和地形也有很大关系。

武将特技

人格特技

猛者	武力上限值增加10
智囊	知力上限值增加10
治略	政治上限值增加10
人德	魅力上限增值加10
威风	被敌军包围后受到的攻击补正不会上升
全能	武将能力值上限全为100

计谋特技

弁舌	使得登用、内通、伪报、扇动以及外交指令的成功率上升
反计	将敌方使用的计谋反弹
挑发	使得煽动指令成功率上升
混乱	使得埋伏指令成功率上升
虚报	使得离间指令成功率上升
鬼谋	使得所有计略指令的成功率上升，并且配合天文特技，在战争中就能够使用落雷

兵种特技

步兵	使用轻步兵、重步兵、南蛮兵时机动力上升
骑兵	使用轻骑兵、重骑兵、山岳骑兵、象兵时机动力上升
弩兵	使用弩兵、连弩时机动力上升
水军	使得楼船时防御力上升，并且配合神算特技，在军议时可选择龙船战术
侦察	使用谍报指令时，可以获得目标城市邻接都市的情报
神算	战斗时可使用幻术和连环

内政特技

耕作	强化开垦效果
商才	强化商业效果，购买兵粮或道具时有折扣
筑城	强化补修与破坏效果，军议中可选择坚壁战术
警备	强化治安效果，减少敌方使用离间、破坏、扇动、埋伏的成功率
发明	强化技术效果
神眼	能够看到全部城市的情报

特殊特技

天文	战斗时可使用策略天变和风变
医术	可以使生病或受伤的武将恢复健康，战斗中追加治愈指令

战法

激流	对敌方水上部队进行范围打击，并能造成混乱效果
烈火	对敌方部队进行火攻
落石	对敌方部队投巨石，能够造成混乱状态
妖术	对敌方进行范围攻击，能够造成混乱状态
突击	对敌方进行突击，对敌方造成1.8倍伤害
乱击	同时对周围复数敌人攻击
枪袭	步兵的最强攻击，能够造成敌方混乱
车悬	骑兵的最强攻击，能够造成敌方混乱
火矢	对敌方进行火箭攻击，使敌方所在地着火
齐射	召集己方部队对敌一方集中射击
乱射	对周围部队进行无差别攻击
矢风	弓兵的最强攻击，能够造成敌方混乱
搅乱	对敌方单体部队进行攻击，能够造成敌方混乱
奇袭	对敌方单体部队进行攻击，能够造成敌方恐慌
攻城	增加攻城部队的攻击力

四、心得篇

一 友情



在城市菜单中实行锻炼指令时，如有义兄弟的话，则有一定几率在锻炼时遇到他，与其一起锻炼，两人经验均会增加，而且效果显著。

二 武将相互关系

武将之间的关系按照由浅到深依次为“无视<未知<知己<好友<信赖<敬爱”。要注意，这里的知己仅仅是武将间互相认识而已。在城市菜单会话、赠送东西以及在特殊事件中都可以增加与其他武将之间的感情。

三 结为义兄弟的条件

与目标武将的关系为敬爱，并且不存在敌手或血缘关系时，进行访问后便能与其结为义兄弟。

四 登用的要点

登用他国武将时除了重视行动武将的魅力值与是否会弁舌特技外，还要特别注意行动武将与目标武将之间的关系，性格、相性相近的武将之间很容易就能沟通，如果两者有血缘关系或者已经结为义兄弟的话，成功几率会更高。

五 结婚系统

在选取特定武将并达成一定条件后就能与女子结婚，比如周瑜与小乔、孙策与大乔等等。如果是一般武将，满足下面几个条件可以与原创女子翠兰结婚：未婚、民心高、习得特技医术、有5000以上金钱，达到条件后会出现翠兰带其父来求医，治好后就能与翠兰结婚的剧情。结婚后不但随机学会夫人教的特技，还有一定几率能得到宝物。



六 仙人教授特技

经常在城市中转转有一定几率碰到左慈、华佗、司马徽等仙人，只要愿意花钱再加上足够的运气，就一定能学会自己中意的特技，不过对于全能、神眼、鬼谋、神算这四种特技，就只有在学会四种特技所在那一类的其他特技后，在左慈那里花钱学到。

七 见闻指令的好处

在武将行动模式中多使用见闻指令，有不小几率会得到村民偶然发现的各种宝物，如果自己不想留着或送人，也能卖不少钱。

八 一如既往的无赖法

《三国志Ⅷ》里能够最多同时操纵八名武将，那么就可以任意选择一个君主和几名武将或几个君主，来互相劝降以及登用，很快就能得到任意正常法登用不到的武将并迅速统一全国了。

九 轻骑兵的秒用

轻骑兵本身的机动力就很高，如果武将具有骑兵特技，再加上使用了疾风战法的话，那么速度可以用闪电来形容了，有了这个优势，在战斗中可以灵活围绕轻骑兵采取各种战术，比如吸引敌方主力、偷城、直攻敌方大本营等等。



继《模拟城市DS》之后，EA迅速推出了其"《模拟》系列"的第二款看家之作《主题公园DS》。与《模拟城市》不同的是，模拟公园更加注重区域范围内的建设，所以在细节方面的设定也更加繁杂。在制作小组越来越熟悉NDS的开发环境之后，本作一定会为喜爱模拟游戏的玩家们交上一份满意的答卷。

文 宇轩 编 马修 美编 澄香

NDS 主题公园DS

テーマパーク DS

◆EA◆SLG◆ 2007年03月15日◆日版
◆256M◆1人◆4980日元◆无对应周边

光环收录



Marry：嗨，市长大人。最近过得好吗？

园长：哦，是Marry啊。别提了，才连任了一届就被新的竞选者给挤下台了。

Marry：是这样吗，真遗憾。那您今后有什么打算吗？

园长：能有什么打算，继续回去开我的动物园算了。

Marry：这怎么行，人总是要进步的嘛。正好最近我联系到了一块地，有没有兴趣办一个主题公园呢？

园长：主题公园？这个建议不错。大陆现在还没有迪士尼进驻呢，如果抢在前面率先建造一个国际化的大型主题公园，一定能够赚到不少钱。我这就回去筹集资金！

Marry：看您急的，八字还没一撇你就想造公园么？还是先听我细细说来罢。





点击NEW GAME之后，游戏一共有三个模式可以供您选择，分别是Sanbox、Sim和Full。Sanbox是最简单的游戏模式，只涉及到公园的建造部分和一些价格方面的设定。Sim模式开启了研究部门，比上一个模式会增加更多的资金支出。但是对于的研究投入会加快您新项目的开发进度，吸引更多的人参观你的公园。有句话说得好，科技是第一生产力嘛。Full模式开启了所有可以设置的项目，这是一个真正考验您经营水平的模式，如果对自己的信心不足，不要轻易选择哦。为了防止误操作给您带来的损失，游戏中有一些选项是必须画一个圈才能选择的。万事具备之后，下面才是真正的开始。您所购买的是空无一物的土地，所有的一切都必须您亲自去建造。这些选项会出现在下屏的底部，从左到右分别是道路建设、游乐设施、商店和周边设施建设、绿化和其他环境建设、人员管理、经营菜单、系统选项和撤消。

道路建设

和城市一样，公园中也必须有道路供给游客们行走。本作简化了系列原先复杂的道路种类，改为了单一化的水泥路。点击选项上方的箭头可以看到有一个白色护栏的图标，选择它就可以设置等待区的道路。等待区的作用是连接道路和游乐设施，想参观该游乐设施的游客可以在这里排队等待。至于长度方面，可以根据设施的热门程度来自由设定，一些休闲类游乐设施的等待区就没有必要建造得太长。还有一些诸如过山车轨道等特殊道路也可以在这里选择建造。



游乐设施

刚开始的时候，游戏中只有寥寥数种初级游乐设施可供建造。如果你选择的是Sanbox模式，那么每过一年就会增加一种游乐设施，而在其余两个模式中，新的游乐设施必须靠研发才能出现。选择好需要建造的游乐设施后画圈确定，在道路附近的位置放置即可。游乐设施的出口最好尽可能地接近道路，便于疏散游客，而入口最好远离道路，给等待区留下必要的空间。建造了游乐设施之后还必须进行定期维护和升级。在普通界面下选择设施会看到屏幕右下多出了一个钢笔图标，点击即可进入该设施的管理模式，在这里你可以设定诸如同时容纳人数、游乐时间、机械运转速度等等。刚刚建造时，设施的最大容纳人数比较少，必须通过不断升级才可以增加。当一个游乐设施运转的时间过长之后，就必须进行维修，长时间处于损坏状态而无人维修的话，该设置就会损坏，不但血本无归，残留下来的废墟也没有办法进行清理，一定要注意。



商店和周边设施

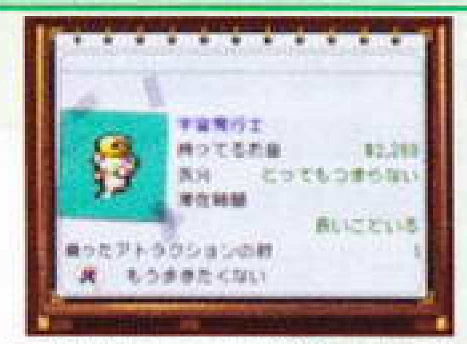


主题公园不仅仅可以靠游乐设施和门票赚钱，一些商店和主题周边也往往能带来不少的利润。一般来说，这些商店可以建造在公园大门的主干道，以及一些较远的热门设施边上。食物和纪念品的价格可以由您自己设定，不过太贪心的话可是会降低游客们的评价哦。薄利多销，一定不能忘记这条赚钱大法。饮料的调配也是一门学问，比如偏甜的咖啡会受到大部分人的欢迎，而较苦的咖啡则能提高游客的兴奋程度，促进更多的消费。

绿化和其他环境建设

绿化方面就不用多说了，树木会给游客带来一个良好的心情，这里主要提一下一些路牌和道路标记的作用。路牌可以帮助游客们寻找到自己喜欢的游乐设施，首先选择想要标记的热门游乐设施，再点击道路路口就可以完成路牌的设置，每个路口最多可以同时放置三个路牌。道路标记的作用是引导游客前进，比如在分叉路口设置可以让游客自动进入消费区消费，不过需要注意的是一定要安排好其他的出路，否则容易造成死循环。垃圾筒和厕所最好平均分布在公园的各个角落，以减少清洁工的工作量。

人员管理



只有您一个人当然照顾不了整个主题公园，所以可以通过雇佣各种员工来帮你照料。员工分为清洁工、维修工、警卫和特殊员工。清洁工的工作是保持园内的干净整洁，每个清洁工都可以设置一段道路为自己的责任区域。维修工可以帮忙维护公园的游乐设施，以防止它们老化损坏。警卫不会移动，而是固定在某个路口，有些游客经常会闹出些乱子，设置警卫就可以防止他们捣乱了。还有其他一些特殊员工，他们都是用来吸引游客参观用的。比如strong man可以吸引女性游客驻足，而女性游客的购买欲望是很强的哟。

经营菜单



经营菜单中可以设置各种经营选项，其中大部分都必须在Full模式中才能开启。最重要的大概就是门票的设置吧，您的助手有时候会提醒您门票的合适价格，一般来说，小幅的调整大概是在30～50元之间，如果增加了如过山车这样的大型设施，就得进行100元的大幅提价了。

Marry：好啦，再讲下去我的电话费可没人报销啊。大致内容就是这些，至于一些经营方面的窍门，就要靠您自己去摸索了，我们下次再见！

心跳回忆女生版 初恋

光环收录

NDS	心跳回忆女生版 初恋
	ときめきメモリアル Girl's Side 1st Love
	◆Konami◆SLG◆2007年3月15日◆日版
	◆1人◆1G◆4980日元◆无对应周边

文 雷伊
美编 澄香

女性玩家在NDS玩家群中占了很大比例，因此深得女性支持的《心跳回忆女生版》来到NDS平台可谓顺理成章。虽说本作从原本《心跳回忆》的男生视角换成了女生视角，但在主要玩法上和男生版是没有太大区别的。由于在系统方面的进一步完善以及针对NDS主机特性加入了新的操作和玩法，本作在整体完成度方面比起之前男生版的三作来显得更高一筹。另外，虽然本作赚的主要是女性玩家的钱，但并不一定对男生就没有杀伤力，游戏中同样有着可爱的MM登场，并且为游戏中十六位主要角色配音的都是声优界首屈一指的人物，对于有恋声癖的人来说，全程语音的本作也有着足够的理由成为一款必玩之作。

本作中，玩家将要在私立振翅（はばたき）学园中渡过三年高中生活。在这三年中，玩家可以通过执行指令来提高各项能力、玩到各种迷你游戏、与帅哥们约会、与女同胞们争风吃醋，当然最终目的就是于毕业典礼当天在教堂中令心仪的帅哥们告白。由于篇幅限制，我们对这款游戏的介绍主要以系统和心得为主。"授人以鱼不如授人以渔"，相信配合我们这里浓缩版的"追男宝典"再假以时日，你一定可以"钓"到属于自己的那位帅哥。

资料设定

本作玩的时候需要将NDS立起来，并全程对应触摸操作。刚进入游戏时玩家可以设定自己的基本资料，通过事先设定，还可以让角色们在游戏中叫出自己的名字。设定资料时有一个程序是选择自己的房间，不要忽略了这个看似不起眼的步骤，这里除了可决定房间的布置风格外，还与玩家开学时遇到的首位女性角色有关。如选择第一个房间，玩家遇到的第一个女生就是有泽志穗；选择第二个房间，率先遇到的是藤井奈津美；第三个为须藤瑞希；第四个为绀野珠美。



能力与指令

本作中的能力数值一共有8项，在NDS的左屏显示，分别为压力(ストレス)、学力、运动、流行、富裕度(リッチ度)、艺术、气配和魅力。通过选择右屏的指令，这些数值会发生变化。在这里着重要提一下压力和富裕度。如果不断执行指令提高能力不注意休息，压力值就会增加。虽然大多数能力数值基本上都是越高越好，但压力却并非如此。如果发现压力值已经接近60左右那就要一定要注意休息了，否则主角就容易生病影响正常游戏。富裕度其实就相当于金钱，买衣服买礼物时要用到。不少男生的出现都对能力数值有所要求，比如热血体育男铃鹿和马需要玩家的运动能力达到一定程度才会出现，要想获得他的告白也对该数值有着较高要求。NDS版的原创人物天童壬更是要求学力在120点以上才会出现。

指令分为平日指令和休日指令两类。其中比较重要的是电脑和邮件两项。通过电脑可以上网查阅资料，获取流行资讯；查阅邮件会消耗一天时间，除了可以获得一些打工情报、与好友联络，还与隐藏角色苍树千晴的出现有关。休日指令比起平日，多了电话、购物和情报三项。通过电话可以约帅哥出来玩；购物是出门消费；情报则是向弟弟查询角色们对自己的好感度以及打探帅哥的资料。



第一年的时候就不要出去约会了，多提高一下自己的能力吧，对以后很有帮助的，第二第三年有的是时间让你约。

好感度

休息日可以从弟弟尽处查阅游戏中的角色们对自己的评价，对于一些新认识的男生还可以在这里获得他们的资料。角色头像右侧的表情代表好感度，好感度一共分为6个级别，在右屏下方可以查看到这些表情代表的好感度高低。比起PS2版的原作，NDS版追加了"心跳盘"这一全新设定，盘面会在NDS的左屏显示，可以更为直观地查看到角色对你的爱情度和友情度高低。到游戏中后期，如果光顾着和一位男生约会而疏远了其他男生，被疏远的男生头像旁就会出现炸弹图标给予警告，如果再对他不理不睬，炸弹就会爆炸。相信只要玩过《心跳回忆》的人都知道炸弹爆炸的厉害，所有角色好感度全部下降可不是闹着玩的。



所以虽然游戏中有着各种类型的帅哥，但如果对自己的"八面玲珑"能力没有信心的话，最好还是别让太多男生出现。由于不少男生的出现是与你的能力数值有关的，因此玩家可以通过故意不提高某项能力数值的做法来控制出现的男生数量，否则到后期一群帅哥头上亮炸弹可有你受的。

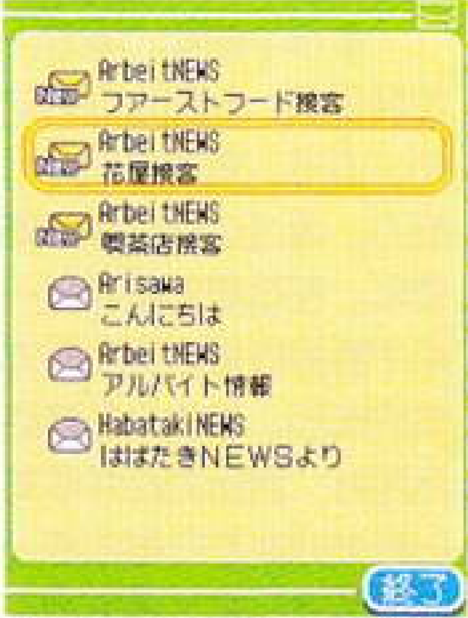


社团



加入社团、执行社团指令除了可以提高相应的能力数值外，还是一个提早认识男生的好办法。比如铃鹿和马为篮球部、三原色为美术部、守村樱哉为园艺部，如果加入了这些社团，就算能力数值达不到他们的出现要求也可以及早地认识他们。需要注意的是，有的社团会有固定的活动时间，如果粗心错过了固定活动日那就会被强制退社。

打工



打工也是一个较早结识游戏角色的办法。当气配值达到50以上时，就会收到与打工相关的邮件。获取打工信息后，在休息日打电话联系打工方就可以开始打工了，以后每个星期都有会有固定的时间打工。打工同样可以提高能力数值，特别对富裕度的提高作用非常显著。一开始不会出现所有的打工地点，当各项能力数值慢慢提高后，打工地点就会增加。比如姫条まどか打工的加油站需要运动值提高到一定程度才会出现。如果觉得老在一个地方打工没意思，也可以打电话去炒老板鱿鱼，过一段时间后就可以联络新的打工地点。

穿着

《心跳回忆3》中出现的系统在本作中得到了进一步强化。玩家可以在休息日上街采购衣物首饰，买到衣物后在指令栏中可以进行试穿，通过搭配可以组合出多种风格。如果搭配得体，那么NDS的左屏就会显示该穿着的风格类型，比如“纯真”、“运动”和“优雅”等等。如果出现了“Danger”字样，那就要好好审视自己的审美眼光了，这样的搭配穿出去是会出洋相的。不少男生对特定的穿衣风格都有所偏好，比如叶月王圭喜欢纯真派，天之桥大叔喜欢优雅派等等，如果投其所好穿着的话对好感度的提高很有帮助。当然搭配时也要注意季节因素，穿衣画面中左屏下方会显示该套服装的保暖程度，没人会大冬天的穿个无袖衫出去吧。

另外，别以为游戏中的男生都是宅男，如果你屁颠屁颠穿着一身COSPLAY装去约会的话，效果堪比被放炸弹。

其实第一年刚开始完全不用急着出去采购。每年的圣诞节前一天，ブティック・ジェス都会有全场七五折优惠，攒够钱趁打折买一套豪华晚装和和服吧，穿得破破烂烂地去参加圣诞晚会过大年，有人给你好脸色看才怪。首饰什么的都是些华而不实的东西，对提高好感度没啥用处，随便买买就是了，别在上面浪费太多钞票。





约会

休息日可以打电话约男生出来玩，约时间的时候一定要注意一下以后的日程安排，要是约重或者那天正好有社团活动那就惨了。游戏中的约会地点比较丰富，因此不要老是带同一个男生去同一个地方，多没情趣呀。当然也不能每次和同一个男生约会都穿同一套衣服，被人指着鼻子抱怨“你是不是只有一套衣服啊”在面子上可过不太去。约会过程中会出现三个选项，通过选项可以决定好感度的高低。如果看到之后的对话中有“バッチリ”字样就代表好感度提升得非常多，“良い感じ”还算不错，“まあまあ”一般般，碰到“坏印象”就准备按住“L＋R＋START＋SELECT”读档吧。



另外需要注意的是，赴约时不要搞错约会地点。游戏比较猥琐的一点是有时就算选对了约会地点，约会对象也不会马上赶到，从而给玩家造成选错了约会地点的错觉。选择“再等一会”看男生会不会出现，如果不出现就说明真搞错地方了，读档吧。

红颜知己



如果你在和某男约会时被另一个男生撞见了，那后者就会醋意大发。为了安抚他受伤的心灵，打个电话给他吧。这时可以选择“解释”和“挑明”。“挑明”的意思有些类似于给他发“好人卡”，以后就只能做朋友咯。成为“好姐妹”的男生以后会给你的爱情提供一些情报和建议，他们虽然还是很在乎你，但脸上却还要装出无所谓的样子，也怪可怜的。

情敌

游戏中的MM们虽然可爱，但也有面目狰狞的时候，如果不巧她和你看上了同一个男生，那可就要提防着点了。如果在好感度画面中，该女生的头像左边有“VS”的字样，那就代表她真的和你卯上了，她内心的阴暗面也将逐渐显露。没办法，被爱情逼急了啊。比如在情人节的时候你想给自己喜欢的帅哥送盒巧克力，情敌就会出来告诉你其实那个帅哥很讨厌吃巧克力……骗鬼去吧！这还是小事，最可怕的是情敌出现后，她喜欢的男生对你的好感度会慢慢下降。如果不想将帅哥拱手相让，那么就尽量提高自己的魅力指数吧。魅力值达到100以上后，不断执行与情敌女孩相关的指令，和情敌多多相处，那就可以“化干戈为玉帛”了。当然，如果你硬要理解为“化情敌为百合”也没错，意思差不多。



迷你游戏

本作中的迷你游戏在PS2版的基础上进行了重新调整，均加入了触摸操作功能。

体育祭的时候一共可以玩到“二人三脚”、“借物竞争”和“抢吃面包”三个迷你游戏。二人三脚只需要玩家根据节奏点击屏幕上“左”“右”图标即可；借物竞争需要玩家划动屏幕来跑动，跑了一半后屏幕上会出现要借的物品，玩家必须推测上方显示的男生中谁最有可能拥有该物品，然后点击该男生的头像；抢吃面包的跑步方法和借物竞争相同，不过要通过点击来抢吃到面包。

合宿的时候可以玩到“扔枕头”的迷你游戏，NDS的左右两个屏幕分别代表敌我双方，时间结束时哪方的枕头少哪方就算赢。

情人节的时候可以做巧克力，做的时候要根据提示来转动触控笔。其中“左”为逆时针转动触控笔，“右”为顺时针转动触控笔。就算做失败了也有多次重做机会，只要在8点上学前能做出来就成。要是将得到“大変良くできました”评价的巧克力交给自己心仪的男生则会提升不少好感度。当然，如果将失败品送给男生，那么他会以为你是否想谋杀他。



二人三脚　借物竞争　抢吃面包　扔枕头　做巧克力



如果平时注意攻略，那么在高三毕业时就会有男生在教堂中向你告白，否则就只能灰溜溜地跟着自己的老弟回家咯。NDS版可以“触控帅哥”是一大卖点，平时触摸的时候一定要注意触摸部位和场合，否则对方说不定会被激怒哦。如果满足了帅哥告白条件，在出现结局选项时不选择选项而是用触控笔点击帅哥的嘴唇，那么就会进入KISS结局。只不过KiSS的时候是用剪影表示的，你什么都看不到。







这个，有点乱

掌机界“乱”现象不完全解析

文 菜马hmzcyh 编 马修 美编 紫枫

“乱”是一个神奇的字。《现代汉语词典》对于“乱”的标准解释是“没有秩序，没有条理”，而组词多为“乱哄哄”、“乱腾腾”、“乱套”、“乱七八糟”等等，乍一看是看不出什么好东西存在的。不过，有些事物，一旦摊上了“乱”这个字，就会立刻由普通变得不平凡——有的大放异彩，创意十足；有的极其疯狂，虽常人不敢近，却仍有勇于尝试的勇敢者存在，我们所熟知的掌机游戏也不例外。不知从什么时候开始，“乱”成了游戏界的一股风潮并一直持续高温到现在，究竟此现象是好是坏，还请听在下细细道来。

乱之壹 游戏之乱

有这么一些游戏，它的角色来自时空背景不同的游戏或其他作品，由于某种原因，或许是时空错乱，或许是平行世界颠倒，或许是外星人入侵等等，总之这些原本不可能在同一时空出现的人物全都毫无道理的聚集在一起，如果让某SOS团团长知道的话一定会欣喜若狂的。根据大部分游戏“人气+人气=超人气”的原则，一个让诸多人气角色集合起来的游戏自然也有着恐怖的号召力。比较幸运的是，虽说这类游戏的故事可以说是极度混乱，但并不影响游戏本身的素质。对于绝大多数玩家而言，能看到自己喜欢的角色在一起或互相乱斗或并肩战斗，是一件梦幻般的事。

《超级机器人大战》系列

“《机战》系列”的号召力自然不用说，大到都快让人忘记其本来是个其乱无比的游戏了。从最初的GB版《机战》开始到现在，已经有相当多的动漫作品参与到了这场旷日持久的战争中。很明显，除了一些世界观或背景有重复的动漫作品(如“《高达》系列”)外，大多数动漫作品的时空设定几乎是毫无关系的，如果按年份把它们的著名事件排列起来，那恐怕一年之内地球都会被炸好几次(汗)。好在机器人动画从来都不缺观众，热血的战斗也总是能感染无数的玩家。而为了维持那乱到怎么都不可能说得通的剧情，“眼镜厂”总会让一到两个原创主角带领众多人物去战斗，以超高的战略性来弥补剧情的不合理，这种“勇者一呼唤，群英就荟萃”的模式虽说比较俗，倒也不会让人太反感。比较强的是，在主角手下做事的各王牌机师在原本属于自己的故事中都是享有主角待遇的，所以乱套的《机战》剧情中总会有每部参战作品的剧情，可《机战》的话数又是很有限的——于是就出现了在同一话的同一个场景中，先出现《EVA》的剧情，使徒被干掉后马上出现一批吉翁军的部队，好不容易打败吉翁军后ZAFT军又来了……几乎是上一部作品的敌人撤走后就马上出现下一部作品的敌人，这样严格的出场顺序甚至让人怀疑他们是不是事先约好的。当然，有时候也会有两批敌人同时出现的状况，通常两批敌人也会互相开战，这倒比较符合常理。如果这些都还能够理解的话，那由于《机战》出了这么多代作品，就算每部作品只有几个原创角色，多作品下来的话——《机战OG》就出现了……也许我们应该这么理解：每部作品的原创主角其实全都出自《OG》的时空，只是因为宇宙间过多次数的时空混乱才每次由联邦政府派几个主角去维持秩序……



▲啥时候Keroro军曹能登陆《机战》呢？



《王国之心》系列

曾经有人戏称《王国之心》应该叫做“最终幻想PK迪斯尼”，这说法也确实恰如其分。凭借《最终幻想》的超高人气和迪斯尼动画的广泛影响，“《王国之心》系列”从一开始就注定了其不败的地位。虽然此游戏把自己和各著名的迪士尼动画联系起来，但总体还不算太乱——最开始就把每个平行世界完全分开，只是让主角去各世界排忧解难，整个世界的灾难就是“无心”，即使涉及到了不同的时空，剧情上也始终没有偏离主角的周围。至于米老鼠国王、唐老鸭魔导士、高飞护卫么，这些角色是迪斯尼明星们的代表，他们的剧情怎样都不会乱（因为他们原来的故事都很乱），而“《最终幻想》系列”的角色嘛……我们干脆还是把他们看成是客串的好了，就像动画《热带雨林的爆笑生活》中的阿布大人说的：“不要太注重细节。”（说不定哪代《王国之心》就会有《勇者斗恶龙》的角色登场了……）不过，GBA版《王国之心》竟然采取了“卡片”式的战斗方式，实在让人有些寒——原本用“钥匙”来当武器就已经很让人吃惊了，这回又加上了卡片……总体上来说，本系列角色和战斗乱得可以，但剧情却不算太乱，这也算是众多“混乱游戏”的一个例外吧。目前，本作的PS2版已经推出，喜欢的可不要错过哦。




▲克劳德登场！！

《世界传说》系列

从某种意义上来说，“《世界传说》系列”的出现本身就是一个奇迹。前面两部系列的“参战”角色都是来自“完全不同”的作品，甚至包括不是同一家公司所出的角色，而本游戏系列的角色却清一色的来自于同一家公司的同一个游戏系列。尽管正统的“《传说》系列”从来都没有恐怖的销量，但却因自身的超凡素质得到了非一般的人气。于是，名为《Tales Of World》的游戏系列出现了。这个系列既有像《换装迷宫》那样的正统RPG，也有像《召唤士的血统》那样的SRPG，但不管是什么类型的游戏，总是时空错乱，然后原来的主角沦为配角，最开始只有《幻想传说》的角色，后来几乎所有“《传说》系列”的正统角色全都加入了战斗，也不管什么时空







▲两对双胞胎？

错乱了。于是乎，本来相隔千年的两代时空剑士相会，戴面具的里昂和不戴面具的里昂并肩战斗，年轻的热血白痴父亲和比他小不了几岁的简单头脑儿子(汗)一起冒险……相信很多人看到这一幕就都该笑翻了。最强的还不止这点！"《换装迷宫》系列"中，身为"换装师"的主角不但可以通过换装改变职业，还可以通过换装变得与各"《传说》系列"角色一模一样！而且是脸、体型、服装、声音甚至是招式都如出一辙，比克隆的还完美！Cosplay到了这种地步，估计也没有人能比得上了。

《大战略》系列



▲俄罗斯的BM9A52"旋风"火箭炮。

再来说《大战略》，无论是世嘉制造，还是元气制造，"《大战略》系列"的一大特色——兵器取之于现实这点都没有变，而且元气版《大战略》在画面上又明显进化，采用了《超级大战争》式的五五式对战，而区别于"《超级大战争》系列"的，就是元气《大战略》的战斗画面完全写实，虽然不可避免地出现了马赛克，但是战斗画面的大魄力确是实现了，而相对于其他战争SLG。该游戏不是一般的乱，虚拟国家战斗就算了，还经常出现"IQ VS IQ"这样的战斗，不用说玩家玩糊涂了，可能厂商自己都糊涂了，当然，名字只是称谓问题，关键是战斗中明白红绿黄蓝四方你和谁是结盟。接下来是战斗乱，实际战斗中，同盟的双方未必会而且游戏在剧情设定上是玩家操纵的是雇佣部队，因此又可以哪国兵器资料都入手，最终弄个美国的坦克、俄罗斯的火箭炮、德国的战车……这样的部队轰隆隆往战场上一开，还真容易混淆敌军。



《SNK VS Capcom》以及其他

这里说的《SVC》，不光包括格斗游戏，还包括NGP上早年推出、现在又移植给NDS的那个卡片对战游戏。先说卡片游戏，当时SNK和Capcom几乎所有的人气角色全都登场，不光是隶属于《KOF》和《街霸》的格斗家们，就连《合金弹头》、《生化危机》这种与格斗根本搭不上边的游戏中的人气角色也纷纷加入其中，角色总数量可以用"恐怖"来形容。本游戏的可玩性还算不错，不过角色们进入卡片后完全没有了原来的魅力和个性，所以只能说是靠人气角色来聚拢人气罢了。回过头来说格斗游戏——在那













个年代的家用机上，从《漫画英雄对Capcom》开始，出现了一大堆超强的乱斗游戏，简单地说就是把各部游戏或漫画作品的人气角色拼到一起，然后进行超越时空界限的大乱斗。本来每个角色都有着夸张的能力，不过格斗平衡性却掌握得不错，游戏中那些漫画超级英雄的激光什么的变态能力，威力也就跟隆的一个波动拳一样而已。(汗)到后来，SNK和Capcom干脆抛弃原本的成见，让两家的格斗家聚集起来开打——本来SNK的



“《KOF》系列”就已经很乱了，再加上Capcom的《街霸》、《恶魔战士》等，甚至还加上SNK自家的《侍魂》等……这已经不能用大杂烩来形容了，简直就是一锅乱炖。不过比较明显的是，Capcom制作的《CVS》有《街霸》的感觉，但平衡性差；SNK制作的《SVC》有《拳皇》的感觉，不过手感不佳。倒是NGP上的大头版的《顶上格斗！SVC》各方面都有不错的表现，期待早日走出NGP，移植到当红的掌机上……



JUMP明星大乱斗

如果说上面所列的《SVC》还能算格斗游戏的话，那这个游戏就已经不算是格斗游戏了。虽说参战角色全都出自日本著名漫画杂志《少年JUMP》的旗下，但乱套程度却比同样以动漫角色为主的“《机战》系列”有过之而无不及，《机战》好歹还全是机器人在战斗，而这个简直是乱成一团，参战角色不但来自不同时空，而且职业不同，能力不同，有的夸张到能以一人之力毁灭行星，有的在运动方面有着世界冠军级的能力，有的有着超级天才的头脑，还有的甚至只是因为原作漫画人气高而已……很难想象如孙悟空一类的战斗系人物与流川枫这样的运动系人物一旦真的开打会是什么状况，也很难想象持有死亡笔记的天才夜神月和某已经不是纯人类的白痴浦饭幽助谁会先死，更很难想象完全没有战斗能力的东城绫在遇到强手如云的外星人、未来人、超能力者(我好像又听到了某SOS团团长的狂笑声)时会怎么样……总之，在这个游戏里，无论是战斗角色也好，支援角色也好，你最好不要想象这些角色的实际战斗能力，否则这个游戏的乱斗就完全没有意义了。同样，在这个乱斗游戏中，(注意不是格斗游戏！)不用考虑平衡性，因为这些游戏完全没有平衡可言，只要保证下屏有足够的漫画格子可用，再弱的弱者也能成为宇宙第一。这种游戏的定律就是——无论原作角色有多么变态，到了“乱斗”这种游戏中，全都得变成实力均等。





《富豪街》及其他



其实列出本游戏的目的只是想说明一种游戏类型。“大富翁”这种游戏向来是比较轻松和休闲的，所以稍显乱点反而更能够增加游戏气氛。表面看起来《最终幻想》、《勇者斗恶龙》以及其他一些乱七八糟的角色全混在《富豪街》里，时间上对游戏本身并没有任何影响。不管这些角色们在原作中有多强，在“大富翁”里，也只能变成Q版乖乖按规则玩游戏，最多就是人物的个性稍微有些不同而已。不光是“大富翁”这一类型，把人气角色加入多种游戏类型中，简直可以说是现在很多游戏发展衍生系列的最主要方式。别的不说，我们最熟知的“《马里奥》运动系列”就是最好的例子。这里特别提一下早于“《马里奥》运动系列”的“《热血运动》”系列。“《热血》系列”的角色本来就是街头斗殴的主，而且几乎都不讲任何规则，拳头才是硬道理，让这么一帮“混混”去参加各式各样的体育项目，立时产生了极其夸张的喜剧效果，这在当时是不多见的，让本来就比较悠闲轻松的游戏加入人气人物，也会使游戏气氛更加轻松，虽然确实有点“乱”，但决不会让人有任何不适之感。



乱之贰 角色乱入是王道

很多本来不算乱的游戏系列，一旦数量做得多了，而且作品本身也还算有名的话，就喜欢来一些“乱入”的角色。在一个本身完全中规中矩的游戏中，忽然飞入一个或一群本来不属于此游戏的角色，给玩家的视觉冲击力可是相当大的，这样一来，玩家们的眼球在第一时间被乱入者吸引，后来甚至只关注乱入角色，使得“乱入”成了某些游戏的卖点，本来只是客串的乱入角色俨然成了主角……

前作的角色是主力！

“主角王道”这个词，虽说在RPG中拉风配角越来越占重要地位的趋势下摇摇欲坠，但在大多数游戏中都还是通用的。现在，甚至有一些主角跨越了系列的隔阂，跑到别的游戏中继续战斗，能力和人气甚至不在“真正主角”之下。

《幻想水浒传2》可谓是系列中非常经典的一代，但如果真想玩好《幻水2》，玩家们通常首先把《幻水1》通关，不光是为了了解剧情的前因后果，更是为了让实力超强的《幻水1》主角在《幻水2》中登场。由于这一奇特的现象，再加上《幻水》历代的主角都是无名无姓无个性，（三无少


▲《幻想水浒传2》的1主、2主合体技

年？）他们的通称也就变成了1主、2主……别小看《幻水2》中这貌似"乱入"的1主，他的实力在整个游戏中是不可多得的，要说不用继承《幻水1》记录通关倒也没有问题，但除了游戏难度会因此提升外，你肯定也会觉得少了些什么——估计Konami将其复刻到PSP上时，也是基于此点才将两代做成合集的。



还有个不打前作更让你不完美的，就是《黄金太阳 失落的时代》，如果不继承前作《开启的封印》的记录，你会发现前作4人组根本没法用——他们随着剧情仍然会加入，但实力和装备都大打折扣，而且不会将1代中才有的能力和精灵继承过来，因此也就无法进入2代中某些隐藏迷宫和挑战隐藏BOSS，到头来的结论是只能将1代打通……做两部以上的游戏系列很多，但像《黄金太阳》这样为了玩第二作就必须玩前一作，在整个游戏圈子里也不多见。还好本系列两代都是经典，多玩一部也不算多……

斗技场里谁最强？

"斗技场"的设定在很多游戏中都是有的，而其刺激与混乱也成了它聚集人气的重点，在此重点提出两个游戏系列的斗技场。在《火焰之纹章》中，斗技场无疑是练级和赚钱的好地方，不过其危险程度也是最高的——你往往不可能预见到下一个对手是什么角色，看起来无名无姓的敌人也可以在瞬间把你秒掉，也不排除RP极好连战十几场都是超弱敌人的可能，这样混乱的敌方阵容确实也独有一番魅力，不过也导致斗技场成为《火纹》死亡率最高的地方。

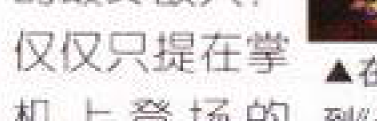


▲《火纹》中死亡率最高的地方就是斗技场。

"《传说》系列"的斗技场中，敌人或许没那么混乱（几乎每一场战斗的敌人都是固定死了的），但重点不在这些敌人当中，而在于每个斗技场的最终敌人！



▲在《幻想》里受尽莉莉斯折磨的克雷斯到《永恒》里折磨利德来了……



仅仅只提在掌机上登场的《永恒传说》和《幻想传说》（注：原PS版的发售时间顺序上为《宿命》、《幻想》、《永恒》），


▲这回换利德到《深渊》里去折磨别人了。（有完没完啊？）

《幻想传说》在九次十连胜后九会引出《宿命传说》主角斯坦的妹妹莉莉斯，《永恒传说》在打过

"世界第一决定战"后就会引出《幻想传说》主角克雷斯和小魔女阿琪——先不要惊喜，他们不是来帮你而是挑场子的。经过一番战斗后，玩家们估计就该想：为什么我以前控制这些角色时就没有这么变态呢？"《传说》系列"斗技场的最终战，其挑战性和挑战敌人的特殊性，也成了本系列斗技场的一贯特色。而喜欢在"《传说》系列"混斗技场的玩家，最爱遐想的一件事，估计也就是下一代斗技场的最强者又是哪个乱入的家伙。

战吧，无双的继承者们！



光荣在"《真·三国无双》系列"大获成功后，一发不可收拾，不但继续让三国历史"无双"下去，连还把日本自己的历史给"无双"了。"无双"来"无双"去，历史一遍遍地被恶搞，但还没有被"杂交"。而当《无双》进行到掌机上后，一切都开始变化了，最开始的PSP版《真·三国无双》就开创了"副将"系统，而其中非常显眼的就是《战国无双》的角色……于是，战国名将们穿越几百年的时空，被三国群雄收到麾下，还只能当副将……如果说这些还好的话，光荣居然还把《水浒传》里的部分人物增加到副将阵容中，那些特意做了一张"脸"(相对于诸多大众脸来说)的水浒英雄甚至让人怀疑光荣是不是想做《真·水浒无双》，也让人感觉到"国人"的强大(《水浒》英雄们好歹也是中国的)。后来，副将系统延用到PSP的《激·战国无双》里，三国名将们也顺理成章地加入到战国名将的可选副将阵容中，只不过这回有点不太一样了——最后名为"无双的继承者们"的一关，敌人竟然全是"三国军"，最终BOSS竟然是吕布！公元3世纪的中国三国时代，与公元13世纪的日本战国时代，究竟谁更加"无双"，还真的不好下定论。现在这个混乱已经堂而皇之地在PS2上演绎成了《无双大蛇》——看来，光荣这个厂商才是最"无双"的。



▲《三国》、《战国》、《水浒》，一个都不能少！



乱入人物成了收集品……

接下来要说的这个游戏，登场角色同样来自多部漫画作品，可奇妙的是游戏流程始终不偏离主线。这个游戏就是GBA上优秀的动作游戏《铁臂阿童木》。如果只看登场角色的话，本游戏包含了漫画之神手冢治虫大师笔下几乎所有的著名角色，绝对可以称得上是乱七八糟。可大多数角色仅仅是客串而已，打个招呼就完了，少数角色可能与阿童木作对，但也仅仅是少数而已。如果不明白为什么的话，那就看看那张人物





▲躲在阴暗角落里的角色们。

收集图——这些角色基本上就是收集品，每找到一个就会为阿童木提供一次增加能力的机会，除去三目童子等几个个性BOSS与阿童木正面作对外，其他人物通常就是找个诡异的地方躲起来(有时候都不知道他们是怎么跑到那些地方去的)，等着阿童木来让他们重见天日。等阿童木赶到后，说几句话后或走人或留在原地"玩"。(那些阴暗的地方很好玩么？)老实说，收集人物的游戏笔者见过不少，但收集的人物完全不能使用，只能当成收藏品，这样的游戏笔者还是第一次见到。要说手冢大师笔下的角色多数也都具有不输于阿童木的能力的，可是这些强角们在《铁臂阿里却只能"收藏"不能用——大概也只是一种"残缺美"吧。



▲他们真的只是用来收集的？

格斗游戏的乱入者！

在格斗游戏里，乱入是非常受欢迎的，比如黑子在《真·侍魂》乱入，豪鬼在《超级街霸ⅡX》乱入，这是比较惊喜的乱入，这些都在玩家间引起了话题；还有的跨游戏，像坂崎良乱入《饿狼传说》，年轻吉斯乱入《龙虎拳》，后来SNK干脆弄个《94格斗之王》，把SNK的各路格斗家混在一起，结果竟然发扬光大成SNK的一个黄金品牌，足见"乱"对于玩家的诱惑。已经乱到这样还嫌不够，《热斗 95格斗之王》还有娜可露露乱入，《热斗 96格斗之王》里则有暴走莉安娜和暴走八神庵提前乱入……这些都是以前的事了，不过即使回想起来，那些乱入还是挺让人感动的。


■经常在《街霸》及《街霸》相关作品里玩乱入游戏的豪鬼大叔。

拿"鬼子"开涮




▲游戏《合金弹头》与电影《鬼子来了》里的日本鬼子。

2006年是"《合金弹头》系列"诞生十周年纪念，SNK Playmore为此在各机种上进行了大规模的炒冷饭活动，(无语……)掌机上也不例外，PSP竟然一口气就收录了《合金弹头》1～6代及《合金弹头X》共7部作品，各位拥有PSP的《合金》FANS有福了。"《合金弹头》系列"的场景与人物通常都是相当混乱的(大家想想小兵、人质、主角、木乃伊、蝙蝠混在一起的感觉)，不过这不是我接下来要说的重点。重点在于，《合金弹头3》第四关某条路线的主要敌人，足以让玩家目瞪口呆——那些敌人光着身子，只穿一条内裤，拿着日本刀向主角们进攻，开始玩家也许以为只是一个新设计的猥琐兵种(话说"《合金弹头》系列"的人质样子和动作就很猥琐)，但那些敌人所戴的标志性的"兔耳"军帽很快让玩家们看出了门道：这分明就是二战中的日本步兵嘛！看来SNK是要特意拿日本那段历史开涮了，游戏中刻意丑化

了这些敌人，不但设计了诸多猥琐的搞笑动作，还设计了诸如“四脚坦克”、自爆兵、不停往墙上撞毁的飞机（无语……）的形象，让人实在忍俊不禁。后来，这条“日本兵”路线被延用到了GBA版的《合金弹头A》，虽敌人种类减少，但仍不失“精华”所在——大家上吧，不要错过SNK给我们提供的“打鬼子”的好机会……



▶ 大家快看雪人戴的军帽……

乱之叁 奇异道具串串烧

如果说角色是游戏之本的话，那么道具就可以说是游戏主体的重要组成部分。早期的游戏并不十分重视“道具”的作用，可现在游戏中“道具”可以说是不可或缺的。游戏发展到现在，道具也发展成了多种多样，功能不一，既有真正实用的，也有不少让人汗颜的恶搞道具。不过要说到“乱”的话，能用这个词形容的道具还真是不多。不过，能以“乱”来形容的道具，也一定充满了个性。

DAS？还是NDS？

NDS，全称Nintendo Dual Screen，是由任天堂出品的掌机；DAS，全称Dual Another System，是由《双重记忆 异色代码》中理查德·罗宾斯博士开发出的多功能仪器。乍看一下两者好像没什么关系，但外形上的完全一样使人不得不联想一下两者的关系。要说原因其实也很简单，因为《异色代码》是任天堂在NDS上开发的游戏。（汗，这也算原因？）如果只是自己的掌机在自己的游戏中出现倒也无可厚非，可是这名为“DAS”的机器不但具有数码相机的功能，更用到了先进的生物特征认证系统，除所有者外任何人都不能启动——更重要的是，在剧情中，DAS也占了相当重要的地位，若不是DAS的关键记录，估计主角也不会解开最后的谜底。除此之外，DAS用的“数据卡”也跟NDS卡长得一模一样，估计插卡方法也没有差别。不过比较可惜的是，DAS确实具有很多功能，但它就是不能用来玩游戏。（再汗）反观各硬件软件通吃的厂商，让自己的主机在自己的游戏中出现的这种场景并不少见，最有意思的就是《口袋妖怪》的主角房间了，房间里始终摆着一台任天堂主

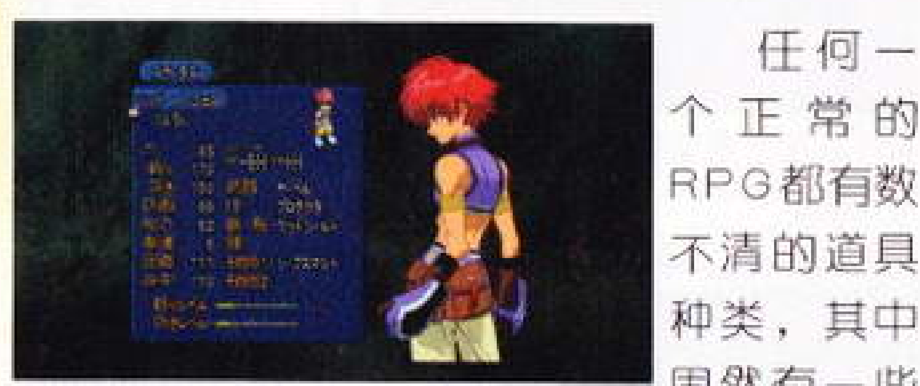





▲主角家里的NGC

机，而且随着任天堂当家主机的更替而变化：《红·绿》版是SFC，《金·银》版是N64，《宝石》版是NGC，最新的《钻石·珍珠》甚至是当时还没发售的Wii……看来游戏中的角色们也懂得"与时俱进"啊。

RPG主角的口袋





▲随身带的这么多的东西都放在哪里了？

任何一个正常的RPG都有数不清的道具种类，其中固然有一些比较"乱来"的道具，不过无论任何变态的道具，在接下来要说的道具面前都不值一提，那就是——主角用来装道具的"口袋"！

大概大部分人都只关注可用道具的种类及数量，并没意识到"口袋"本身的存在。早期的RPG中，主角通常是只能看到盔甲和厚厚的盾牌，由于分辨率太低的缘故，我们姑且认为道具是放在外厚中空的盔甲里的，或者也带了一个不小的包(只是我们看不到而已)。而现在，主角们为了穿得美形，衣服越来越倾向少和薄，不过这并不代表他们能拿的东西有所减

少。道具栏仍然是满到找样东西得翻半天的程度，而身负N多道具的主角们仍然身轻如燕，像什么东西都没带的样子，但需要使用道具时也能迅速从不知什么地方掏出来，连翻的过程都省了。这样的现象，除了用"主角身上带着哆拉A梦的四次元袋"来解释外，没有其他说法解释得通。说起来，哆拉A梦那个口袋也确实很小，藏起来的时候也不会太容易被人找到，估计是22世纪此袋产量过多造成积压，于是分发给每个RPG的主角使用(至于怎么给的咱还是不要研究了)……应该是积压产品吧，不然功能怎么会减弱呢？毕竟RPG主角们不能从袋里拿出非自己放入的物品，不能像哆拉A梦那样随心所欲。要是正品的话，主角们忽然从袋里掏出一堆22世纪的先进武器和装备，也确实够把敌人吓成心脏病了……

逆天的无限火箭筒

"《生化危机》系列"一向追求"生存的恐惧感"，于是正常游戏中刻意减少弹药补给的数量，并加强敌人的攻击力，使玩家们自始至终沉浸在一种"弹药太少，敌人太强"的恐惧感中，移植自PS版《生化危机1》的NDS版《生化危机 死亡寂静》自然也不例外，而且该作的最普通敌人"丧尸"的攻击力也是历代最高，虽数量不像系列其他作品那么多，但要是被咬到几口就离死不远了。不过事情不总是这么困难的，如果你多打几遍或是熟读攻略，达到了能在苛刻条件下通关(NDS版是3小时内通关)的程度，那么就会出现特别奖励，而每一作都会有的一个奖励就是无限火箭筒！火箭筒对像TYRANT这样的终极BOSS都能一击必杀，更不用说平时的丧尸等杂兵级敌人了，更何况是无限的……游戏全程都拿着如此逆天的武器，可说是人阻杀人，佛阻杀佛，闯遍天下无敌手。可事情总是有两面性的！《死亡寂静》的敌人素质主要体现在攻击力上，无论是丧尸还是猎杀者，攻击力均为系列之冠(猎杀者作为杂兵也有一击必杀的能力)，不过敌"人"数量并不多，且干掉过一次后就不会再出现，在正常模式下算是对主角的确有威胁，但到了能用无限火箭筒的时候，



▲所有生化玩家梦寐以求的东东！


▲拿着无限火箭筒跑着就是爽啊！

一炮过去就完全解决了，要是出个门再进来的话连个全尸都看不到。很快，你就会发现，尽管主角拿着逆天的武器，游戏中却没有敌人可杀了——这难度就是传说中的“独孤求败”的境界？更有意思的是，《死亡寂静》中的火箭筒无法向上瞄准，而后期有一种叫“基美拉”的麻烦怪物又偏偏是吊在天花板上的……于是，一些玩着别人存档、自以为拿着火箭筒无人可敌的初学者们，就这么挂了。


▲这家伙手里拿着的也是无限火箭筒！噩梦……

恶魔城的无止境恶搞道具

与《生化》一样，“《恶魔城》系列”也能弄到一些逆天的武器和装备，这些装备打破了游戏的平衡性，而且恶魔城里无限刷出的怪也保证了玩家们屠杀的要求。（可怜那些不死系的怪物，它们被折磨了多少年了……）到了这个份上，想做得更逆天还乱就不太容易了，于是Konami就开始把一些恶搞的东西加入《恶魔城》中，使玩家们时不时地汗一下。抛开系列的经典《月下夜想曲》不谈，掌机上的《恶魔城》一样充满了恶搞的气氛。《晓月》里用了《EVA》的阳电子炮，虽没有原作中那么夸张，但攻击力也不俗。《苍月》的奖励武器中，火箭筒还算比较正常（也是无限的），而用来砸人的“杀人布偶”那玩意简直让人怀疑用它的主角脑子是不是秀逗了。最新的《迷宫回廊》



▲梦幻级的毒品——过期3年的牛奶。



▲恶魔城里的高科技武器阳离子炮。

里，公布的武器中竟然有纸飞机和奶油派……纸飞机扔多了估计会造成恶魔城内严重白色污染，（飞机是由破魔符纸折的？）奶油派的糊脸效果也不错。

其他道具中，最让人无语的莫过于那些有毒食品了，如果说是用来给敌人投毒的还情有可原，而这些东西偏偏是用来毒自己的——像什么腐肉啊、过期3年的牛奶啊、生锈的罐头啊，没死还能剩下1点HP，已经属于相当不容易了。更让人汗的是，要是苍真装了某个魂的话，连这些毒物都能当美味给吃下去，就算它们确实具有补充HP的能力，（以毒攻毒？），为了补体力吃这些东西，也真难为苍真了。

把主角都超越了的道具

道具一般是从属于主角，可某些游戏竟然乱到了道具存在价值远大于主角的现象，世道真变了——其实呢？世道早变了。话说高桥和希最开始画《游戏王》的时候，绝不会想到本来只是作为游戏一种的“卡牌”会那么受欢迎。虽说作者设计卡牌时明显借鉴了著名的卡牌游戏“万智牌”，但却很不可思议地自成一家，而且发扬光大。直到精明的Konami看到这个这个绝佳的机会，买断了《游戏王》相关周边的制作权后，《游戏王》的时代——准确地说是“游戏王卡”的时代来临了。游戏王卡的规则繁琐，程序复杂，而这也恰恰是游戏王卡的魅力。最狠的是，随着《游戏王》动漫剧情的进展，卡片的种类也不断增加，对战也变得越来越有吸引力。到了现在，本来作为主角的武藤游戏，只是一个形象代言人而已，真正的主角已经变成了那些卡片。道具超越了主角的地位，这无论是在动漫还是游戏中，都是破天荒头一次。不过，游戏王卡的乱不止体现在其超越主角的地位，还体现在其数量繁多，花样层出不穷上。话说在各种游戏中，道具数量固然很多，收集也的

确要花不少时间，可好歹也能收齐。但你试试看把全部游戏王卡收集齐——就算在电子游戏中能够收齐，但电子游戏中卡片的数量很明显是达不到Konami发行的“真实”卡片那么多。可以说，如果游戏王卡一天还受欢迎，Konami就决不会让玩家集齐全部卡片；退一步说，就算现在Konami停止发行卡片，你能数清你现在已经收集到多少卡么？史上卡片最多最乱的游戏，非《游戏王》莫属。



添乱 还要补充一些……

特别之乱 游戏捉虫记





▲哈哈，出城了！

很多时候，游戏本身未必显得很乱，但游戏存在的一些BUG，成了玩家眼中之“乱”。不过这些BUG未必一定都是恶劣到严重影响游戏的，有些对玩家通关有利，有些产生不可预见的喜剧效果，还有些甚至成了游戏的重点……由于“虫子”这实在太多，我们就找一个最重点的来聊吧。“《恶魔城》系列”从PS上的《月下夜想曲》开始，就出现了一种叫“出城”的现象，简单地来说，就是通过某种BUG，让主角出现在“本来不应该能到达的地方”，这种地点多为恶魔城的城外边，所以被称为“出城”。本来这玩意只是一种游戏的BUG，一般来说不能登大雅之堂。可就从《月下》开始，“出城”几乎成了每一代《恶魔城》的必备要素，甚至成了“《恶魔城》系列”吸引人的原因之一。究其原因，《月下》中就设定出城后能将本来上限为200.6%的完成度继续增加，这无疑让众多已能闭着眼睛走完恶魔城的玩家们眼睛一亮，也大大增加了游戏的时间 和可玩性。到了掌机上几部作品，估计Konami也意识到了“出城”的深远影响，于是有意无意地留下了可以出城的BUG，让多数出城爱好者们乐此不疲。《月轮》出城后可直接挑战最终BOSS，达成《恶魔城》历史上最低完成度和最短时间通关；《白夜》城间传送会提供攻关的很多便利；《晓月》出城后会传送到其他地方，但要加完成度还需动一番脑筋；《苍月》的出城最为夸张，除了能挖出诸多完成度以外，竟然还能使魂的数量变乱和刷出本来不可能拿到的道具和魂，而其中一个魂正好是让苍真能够以初始等级LV2挑战最终BOSS的重要东西（《恶魔城》历史上最低等级通关出来了），出城还能使BOSS RUSH变得极快无比，甚至还能看到魂的种种奇特现象——这只能说明，Konami很明显是故意为之。到后来，恶魔城已经出现了“城外的人想进来(新手)，城内的人想出去(加完成度)”的有趣现象了。诸如《恶魔城》这样的BUG现象并不少，不过“捉虫”也可以算是一种游戏的新娱乐方式吧？

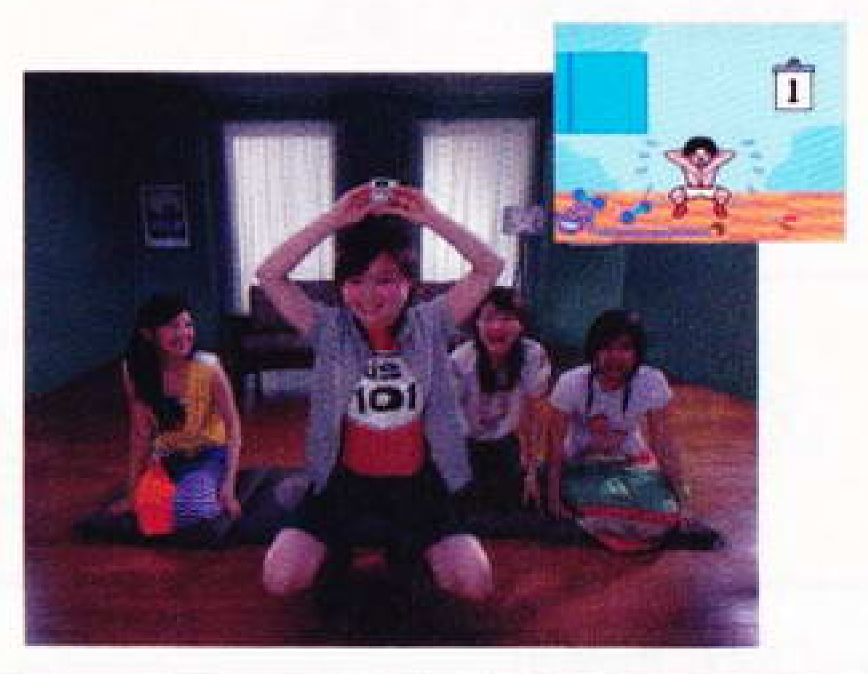
整体最乱 《瓦里奥制造》以及其他精彩的小游戏合集

可能有人会认为上面的游戏只是“乱”在某一个方面上，那好，接下来这种游戏类型就将从头乱到尾。这类游戏的始作俑者就是《瓦里奥制造》。很明显，《瓦里奥制造》这个游戏从一开始就没有什么秩序可言，就是要有意突出一个“乱”。N多种小游戏，每个只给5秒钟的时间，玩家感叹乱的时候还得眼疾手快：别小看这些小游戏，它们可以说上天入地，包罗万象，时空错乱，啥玩意都有，既有看似比较“正派”



的，也有极尽恶搞之能的，既有5秒钟锻炼反应的，也有可以一直玩没有尽头的……后来GBA的《大回转》、NDS上的《摸摸乐》以及不久前Wii的《手舞足蹈》，简直就像用多种方式耍玩家玩，但被耍的玩家们也乐此不疲，一个混乱的游戏能做成这种样子，那就已经成为颠覆的经典了。不光是"《瓦里奥制造》系列"，如《为你而死》、《比波猴学院》等小游戏合集，简直就可以说是：游戏过程很混乱的小游戏，以完全没有秩序的方式组合起来，组合出来的结果是一个怎么看怎么乱的游戏。这种类型的游戏，拿"乱"当卖点，不乱不好玩，乱了才吸引人，而玩家们也享受到了由"乱"带来的快感。能成为这样，也达到了游戏"乱"的最高境界，玩家会说："这游戏太乱了！但是，我喜欢！"





其实我们手中的掌机也是很乱的



■赋予GBA SP以GPS卫星定位功能的强大周边。

说了上面那么多"乱"的游戏，我们不妨回头看看我们手上，用来运行这些游戏的掌机。要说一款主机，厂商爱怎么设计是厂商的自由，玩家通常是管不着的。在GBA时代，厂商是只赋予GBA一种游戏功能的，但偏偏有烧录卡、自制软件以及众多第三方匪夷所思的周边让掌机开始发挥从来不曾有过的光芒。GBA时期受到容量和机能的限制，使电子书和FC、GB模拟器这几种最适应GBA机能的功能发扬光大；虽GBA本身游戏局限较大，但后期还使利用卡带特制出了一些非常规游戏，让人感到掌机的"乱"已经开始。NDS本来就具有史上最强最乱的游戏功能(注：仅仅指游戏可玩性)，所以其他功能反而不明显(Moonshell基本包括了一切)，但NDS开创的崭新游戏方式，尤其使一些疯狂用到触摸屏和麦克风的游戏，让人感觉到乱潮已经到来。

而站在"乱"这一顶峰的，却是看似老老实实的PSP：众所周知，掌机这种东西，主要目的是为了玩游戏，周边功能再丰富也比不上游戏，可PSP完全打破了这一概念。先不说PSP与生俱来的MP3、MP4功能，其超强的机能(相对于其他掌机来说)引发了一股史无前例的自制软件狂潮，再加上PSP后来发售的话筒、摄相头这些周边，让玩家手中的PSP也成了前所未有的超多功能掌机。多个机种的模拟器(连索尼自己都在PSP上开发官方PS模拟器)、丰富的周边功能、由PMP格式开创的PSP最清晰画质、多种多样的自制游戏……而由于破解和反破解的不断斗争，玩家们要想不买正版而玩到游戏，就算是DEVHOOK0.46和2.71 SE-B解决了大部分问题的时期，还是得因为某些游戏或其他原因而装多种引导程序……这大概也是只有在PSP上才会出现的奇特现象。不仅是如此，PSP在国内还曾经因为版本的问题，价格也被分段，仅仅系统不同，就会让价格上差几百元——当然，这个只是国内的游戏市场不规范。可以说，NDS玩家是为了游戏而买NDS，但有些PSP拥有者却并非都为了玩游戏而购入PSP。



▲不久前《掌机王SP》介绍过的PSP摄相头。

"乱"，未必就一定是贬义词，如果没有它，也许现在的游戏就会缺乏一种生气；如果少了一定的乱，再感人的故事也难以引人入胜；如果游戏连一点"乱"的感觉都没有，纵然游戏再好，游戏性再强，也不不一定给玩家轻松的感觉。没有规则固然不成游戏，但过于追求规则也会显得死板。最后，借用范伟大叔的一句话来给本文做个结尾——这个，有点乱！



光环收录

《炸弹人物语》终于在NDS平台上登场了。GBA上的前作，由于结合了《炸弹人》的玩法和RPG的系统，曾经受到不少玩家好评。而本作中，我们的主角炸弹人将再次出马，在四个风格各异的星球上与敌人展开激烈的冒险。让我们一起来找回童年的记忆吧。

文 ZEUS　编 软饼干　美编 澄香

NDS 炸弹人物语DS
ボンバーマンストーリーDS
◆Hudson◆A·RPG◆ 2007年3月21日◆日版
◆512M◆1～8人◆4800日元◆无对应周边

系统介绍

系统操作

按键	功能
十字键	控制移动
A	放置炸弹/举起脚下的炸弹
B	取消
X	直接举起炸弹扔出
Y	配合方向键原地转向
L/R	切换炸弹种类
START	开启游戏菜单

游戏的操作非常简单，只要你玩过炸"《炸弹人》系列"，都应该能够很快地上手。什么，你没玩过"《炸弹人》系列"？呃，我帮你去联系下，看看哪有卖FC和GB的吧。简单来说，本作的战斗就是要利用各种能力不同的炸弹，将挡路的敌人统统炸成天边的云彩。这里要特别提到两个和以往系列的不同点。第一个是炸弹爆炸的方式从十字改为了圆形的辐射圈，这是因为在流程中，敌人可以进行八方向的灵活移动了。第二个要介绍的是新加入的麻痹系统，当炸弹人将炸弹直接投掷到敌人身上，或是使用初期就可以获得的踢炸弹能力将炸弹踢中敌人，都可以让敌人陷入3～5秒的短暂麻痹时间。虽然在麻痹期间，敌人的身体还是存在攻击判定，但是对于这个经常会遇到大量敌人包围的游戏来说，熟练掌握这个系统可以有效地减少GAME OVER的次数。敌人受到攻击时会有一个短暂的无敌时间，同时放置多个炸弹不会造成累计伤害。游戏中一共有5种功能不同的炸弹：黑色炸弹是最普通的炸弹，没有任何特殊效果，但它的数量是无限的，取之不尽用之不竭；黄色炸弹可以吸引敌人的注意力，不过威力相当小，甚至比不上最普通的炸弹；红色炸弹爆炸后会以十字形向四周发射数枚扩散火焰，可惜本身爆炸的威力并不大，而且非常容易对自己造成误伤；蓝色炸弹的威力最大，建议保留到BOSS战时使用。在系统菜单内，可以调整炸弹的爆炸时间和投掷距离。爆炸时间的最大值为13，也就是炸弹落地后13秒才会爆炸，黄色炸弹的爆炸时间是固定的，不受到这个选项的影响，另外手持炸弹的时间也不会计算在内。投掷距离的最大值为5，也就是可以投掷到5格以外的距离。

在游戏中，每击退一个敌人都会得到固定的经验值，累积到一定数量后，炸弹人就会升级。随等级上升的属性数值主要是"同时放置炸弹数"和"炸弹威力"，对人物的HP没有任何影响。另外，游戏的场景中分布着大量可以破坏的物品，炸开这些物品可以获得各种道具，其中就有提升移动速度的溜冰鞋。不过需要注意，有一些道具可是会造成副面影响的。游戏中还有一个怀旧专用的经典对战模式，最多支持8人同时游戏，无聊的时候可以找几个朋友一起休闲一下。好了，系统说到这里就差不多了，让我们华丽地开始冒险吧。



流程攻略

第一章 地球ノインウッド

在一个月黑风高的夜晚，阿索博士的实验室突然丢失了几份重要的文件。“一定是那家伙干的！没错！”阿索博士气得咬牙切齿，“是他当初竭力想阻止这个计划的。”“没关系，我们还有王牌呢。马上让实验室最精英的部队出动吧！”博士的手下插嘴道。“精英部队？实验室里有这样的人吗？”“有！当然有啦！他们就是……”镜头立转，一只狐狸，一只胖猫，MM阿修鲁还有我们的主角炸弹人就这么凭空出现了。“我们就是正义的化身！光与闪电的结合！炸弹人超级无敌特种部队！吼吼！”啊对不起刚才那句对话是我瞎编的，各位读者请不要在意(饼干：你小子又在玩什么鬼名堂了！欠揍！)。哎呀，总之莫名其妙的，这个没有头绪的故事就已经开场了。

飞船刚刚降落，阿修鲁就被抓走了。晕，虽然炸弹人作为主角，辈分是显得老了点，但剧情也不能这么老套啊。可以自由移动之后，先熟悉一下操作，炸掉几只虫子练练手。飞船上方的雷达是存档点，记录一下以后就可以向左出发了。接下来有一个架桥的小游戏，需要在算准提前量的同时点击漂流过来的圆木，将它们按顺序炸成横向的独木桥就可以了。森林里有不少隐藏的宝箱，里面大多是一些暂时增强能力的道具，在关键时刻可能会派上用场。一直来到森林的左上角，可以看见游戏中的第一个村庄。村口标有GS标记的就是商店，在这里和机器人对话可以购买包括炸弹在内的各种道具。游戏中的金钱是无法靠战斗得到的，除了完成各种分支任务，就只有变卖道具获得了。存档点右侧屋里的老婆婆可以恢复炸弹人的体力，如果受伤很重的话建议先去回去回复一下。最后来到村子上方的村长家中，他告诉炸弹人，要想找回阿修鲁，就必须闯进敌人的基地中。而敌人的基地，就在东面不远处的一棵大树下，那里有重兵把守，一般人是靠近不了的。看看，又来这种老套的剧情，我们炸弹人如果是一般人，怎么可能跑这儿来瞎转悠呢？走之前可以得到踢炸弹的能力。

出村之后向右边走，又是一个架桥的小游戏，不过这次多了一种会撞碎圆木的枯木，必须提前使用炸弹将其炸掉。过桥后有一个隐藏的洞穴，向传送带上的两个黄色盘子中各扔一个炸弹就可以开启传送点，从一个有人把守的树洞前进入基地。下楼梯时会进入一个封闭的房间，必须炸完所有的蘑菇才可以通过，如果形成连击的话可以得到大量的道具。从传送点传送到另一边，左下方的十字木箱可以炸出一个红色的机关。进入打开的门后，踩下中央的机关，用黄色炸弹标记出闪光的地板。注意不要放错了，否则会立刻引爆。下一个场景靠左的木箱中也有一个按钮，这次必须在站在旋转的木轮上把炸弹投入篮子。成功之后，右上角的楼梯就会打开。在天平左侧投掷1个黄色炸弹和1个普通炸弹，来到B1。一看这里的摆设就知道又需要玩推箱子游戏了，先推开最上排的黄色箱子，通过后用炸弹开启绿色的开关，进入BOSS战的战场。BOSS是一只直立行走的蜥蜴，攻击方式很单一，只会发射大范围的冲击波。并且经过四个拐角处时会放慢速度，优先投掷炸弹的话几下就可以轻松搞定。阿修鲁顺利救出咯。

回到村子后再次与村长对话，村长为了感谢炸弹人给了他一个增加心数上限的道具。此时回到飞船降落的地方，下面的道路已经可以通过了，在里面可以用ボラッドコール交换到各种类型的卡片。好啦，处理完这些事情之后，我们就可以向着第二颗星球进发了。

Dr.アイン:
しょうがないな
しろボン ちょっとだけ
やつに つきあってくれんかの?

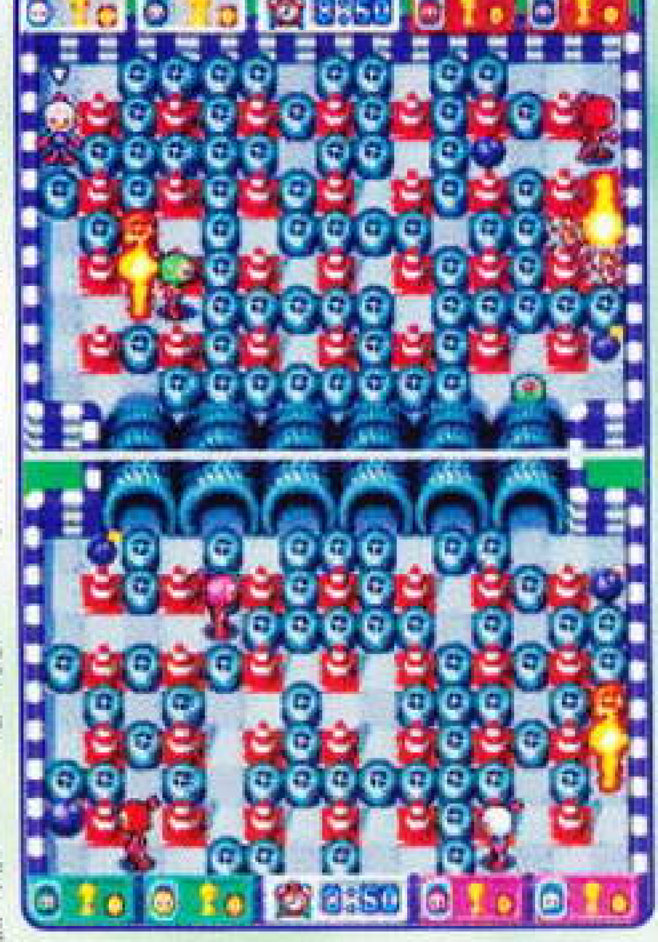
第二章 水星ゼクスマリン



顾名思义，水星上的世界当然都是在水里的。幸亏我们的炸弹人装备了通过ISO9001认证的超级防水炸弹，无论是在陆地还是水中，都可以正常爆炸。想要购买的小同学可以拨打免费订购电话：110-1010110。等等，如果您现在拨打电话，还可以免费获得《掌机王SP》61辑一本，速度要快哦！啊哼，不好意思又跑题了，在海底世界，炸弹人会得到新的红色炸弹和蓝色炸弹。有一种海螺相当难对付，它会躲进壳中防御炸弹的攻击，只有连续投掷炸弹才可能乘机消灭，推荐遇到它时以跑为主，否则会浪费很多时间。向上走会发现一个潜水艇，进入后和门口的潜水员交谈可以恢复体力，原来这里是一个水下村庄。这里有几个任务：一、乘电梯来到B2F，在场景最上端的一名NPC处可以得到一封信，交给同层左下房内的女子后再回来可以换得25个蓝色的炸弹。二、用20个珊瑚在B3F的潜水员那里可以换得3000元钱。三、在B1F左边一个没有人的房间里调查冰箱可以得到果汁，去B2F上方可换得20个蓝色的炸弹。上面3个任务出现的顺序是随机的，并且一定要触发了一个任务之后才会继续出现下一个任务，当三个任务都完成了以后在B2F的左侧房间内与NPC对话，他会让你去调查他们的农场。这时候前往潜水艇上方的水下农场调查后再回到潜水员处就会发生害虫入侵的剧情。回到B1F，和左侧屋内的女子交谈，分三次完成消灭害虫的任务(所谓的害虫就是那种长条的水下爬虫，在潜水艇外和一开始的几个场景都可以遇到)得到杀虫剂。这时候就可以通过原先无法通过的农场了。注意，这段流程比较复杂，如果无法接到任务，最好在潜水艇内四处转悠一下。消灭害虫的任务一但回到潜水艇内就要重新计数，三个任务分别要消灭3只、5只和10只害虫，在没有完成之前最好不要回去。来到农场后先向右走，炸海螺的小游戏要求玩家在海螺吃掉10株海草之前消灭它们。成功之后左侧的门便会开启。左上角又是一个迷你游戏，控制UFO飞船躲避路上的水雷到达黄色星型符号标记的对岸即可。

上了岸边之后可以发现一个隐藏的山洞。里面有4个标有颜色的机器，按照右、左、上右、上左的顺序投入对应颜色的炸弹破解。继续向前发生剧情，搞笑三人组出现(汗，现在这种组合似乎非常流行了)，准备好了就进入二个星球的迷宫吧。

在地下B1F的场景中可以用炸弹炸出机关，出现隐藏房间，在里面获得3瓶大回复药。分岔路口向下走可以获得几个宝箱，向上走可以到达下一个场景。两个楼梯都通往B2F，其中偏右侧的楼梯是为了获得绿色的炸弹。在B3F中，蓝色的门可以直接使用炸弹炸开，而黄色的门则必须消灭所有的敌人后才能开启。来到最后的两扇门前，打开设定菜单把第一个滑槽调至最长的13秒，这样就有足够的时间来保证压住机关的炸弹不会在开门前爆炸了。小心，第二场BOSS战就要开始咯。



第二个BOSS貌似还是没有吸取教训，依然只有一招大范围攻击存在少许威胁。留心观察它所停留的方位，或者直接把炸弹爆炸的时间调至最短，对准了扔吧。胜利后会获得一个巨大的绿色宝箱，与机器人对话可以直接传送回潜水艇，第二个星球的旅行到此结束。

第三星球：沙漠ドライデザート



沙漠星球的场景相当空旷，如果不把速度提升到最高等级跑起来会很费劲。一直向上走，在一个场景的中央可以发现隐藏的山洞。搜刮一番后向左走，调查流沙旁的机关会触发一个小游戏。首先丢入三个硬币开启"老虎机"(在沙漠的敌人身上随机获得)，之后摇出三个相同的数字即可。来到右上角的沙漠村庄，这里可以用一些杂物和村民交换到宝石(赚了)。如果你觉得赚钱比较慢的话推荐再回到先前的场景多刷一些硬币，每一个硬币都可以在商店里卖到5000元。在一个绿色的房屋内得到有关宫殿的情报，这时候村庄下方的宫殿就可以进入了。

宫殿内的地图依然比较庞大，找到管理房间钥匙的女佣获得右侧房门的钥匙。一路上到3楼，在一个NPC处得知底楼的一个女佣知道密码。回到入口处，进入左边的房间与女佣交谈，得知密码是"やさいおにく"的提示。回到流沙机关处，输入密码"831029"通向沙漠另一端的吊桥终于能够打开了。

第三个星球的迷宫在沙漠的中央。进入后先去左上的场景寻找隐藏房间，这次消灭敌人可以得到30个绿色的炸弹。返回路口向右上前进，如果想拿宝箱的话可以从左侧的楼梯下楼。这里的迷你游戏依然是将两方块炸成相同的颜色。当然如果你不在乎这点道具，也可以直接绕行，来到B1F。向上一直走，会遇到一个迷你游戏，按照提示扔出同样颜色的炸弹就可以打开右边的通路。从下方的楼梯上楼可以获得几个宝箱，返回来到一扇铁门前，触发拼图小游戏。这个小游戏相当有难度，而且每次拼图碎片出现的顺序都不一样，时间很紧张。完成所有这些机关，原先进不去的门就会开启，炸掉几批敌人后，BOSS战开始了。

本次BOSS的水平有很大的提高，不仅会发射激光，还会利用自身的体重来进行"坐蹲"攻击。好在它的攻击速度相对较慢，算准好提前量后，预先在它落下的位置放置炸弹可以有效地造成伤害。回到村庄，本次的奖品依然是村长友情赞助的增加HP上限道具。

第四星球：火星フィーアフレイム

本关的流程没有第三章那么长，只是在地图的规模上依然是属于同一个级别的。喜欢收集道具的玩家可以先去上方的门，获得宝箱之后会有一条绕回研究所的通路。乘坐电梯来到一个大坑前。利用麦克风控制飞机的升降，躲避行进路上火焰和石柱即可完成这个迷你游戏。下飞机后向右走，被路上的岩浆喷到会扣去不少HP，一定要注意避开。下方场景有一个隐藏房间，完成小游戏后可以得到30个蓝色炸弹。一路绕行至右上角的场景，先打开右上的机关，放下左侧的桥后就可以通过。在这里可以发现原先封死的道路已经被滚石砸开了，沿路走就能进入迷宫。

先从右侧的电梯下楼来到B1F，右上角的房间内可以获得蓝色炸弹的奖励。连续踩下场景右上角的蓝色机关和中央的红色机关，返回1F后从另一个电梯下楼到达B2F。首先继续寻找两个不同颜色的机关，这次它们分别在场景的左下角和中央区域，之后可以绕行至另一个电梯到达B3F。



在一个铁桥处会触发迷你游戏，使用炸弹分别炸毁上方三盏闪烁的大灯，要注意躲避齿轮的

攻击，实在不行可以优先炸毁它们。接着又是另一个迷你游戏，将对应颜色的炸弹命中地面上的机关即可。第四个BOSS到底有什么威力呢？别问我，你进去就知道了。

火星的BOSS果然非常“火星”，居然是一个半调子的忍者。不过它的瞬移功夫还真是有两下子，发射出来的忍者镖还带有一定程度的跟踪功能。推荐等它瞬移完毕后再使用炸弹攻击，即使这样，不提前算准时间和位置的话也是很难命中的。胜利后获得黄箱子，在右边一人手上得到奖励后可飞去第五星球！

第五星球：宇宙ボラトルスフェア

飞船降落后首先选择中间的路向上前进，会来到一个玩迷你游戏的小房间。这里必须按照上方的提示把砖块炸成正确的颜色，成功入手30个蓝色的炸弹。接着回到分岔路口，右面的路暂时进不去，还是先向左一直走吧。来到左上的场景后，下方的门又被锁住了。首先进入上方的房间，消灭所有出现的敌人后来到场景中央的传送带上。这个迷你游戏的目的是使用触控笔移动挡板，让两个红色的炸弹顺利到达右侧的机关，成功之后门锁就被打开了。沿路会有一个商店，这也是游戏中最后一个商店了，想买什么的话就不用客气了。疯狂购物之后向左边场景前进，躲避敌人追捕的同时踩下两个个红色机关开门，注意不要被灯光照射到，否则会出现追捕炸弹人的杂兵。调查上方的计算机，有一扇黄色的门必须消灭该场景内所有的敌人才会开启。

终于来到敌方基地的核心区域了。从左上的楼梯下楼，这一层其中一个房间又必须发射炸弹命中全部6个机关才能通过。B1F的小游戏利用到了玻璃反射的原理，将激光束照射到左侧的两个机关上就可以了。B2F的场景中央有一个坑道，连接着本层右侧的场景。路上的迷你游戏需要控制地雷引爆右下的机关以架起铁桥，消灭所有的敌人通往B3F的楼梯开启。

场景左上的门是隐藏区域，需要在游戏中收集齐全部5张钥匙卡才能进入。消灭所有的敌人进入B4F。保存一下记录，我们要面对的是两个连续的BOSS。第一个BOSS的攻击方式以近身为主，攻击力很高，幸亏我们的炸弹人是远程系角色，躲避起来应该不是太难。把这只可恶的熊人打回原形后，就是最终BOSS的房间了。



到底是最终BOSS，华丽的招数简直让人觉得是不是设计得过于无赖了。战斗的时候，他会不停地发射火焰和旋风攻击。尤其是旋风攻击带有跟踪判定，根本没有地方逃脱。而BOSS本身对所有高伤害的炸弹都带有免疫，只能使用威力最低的炸弹攻击它。推荐使用道具战来和他玩消耗，什么加速啊、范围啊，都用上吧。

消灭了最终BOSS，世界又恢复了和平。游戏没有二周目的设定，但可以读取通关记录继续玩下去。每一个星球的迷宫都可以反复挑战。



文 宇轩 编 软饼干 美编 咕噜

NDS

龙珠Z 遥远的悟空传说

ドラゴンボールZ 遥かなる悟空伝説

◆NBGI◆RPG◆ 2007年03月21日◆日版
◆1G◆1人◆4800日元◆无对应周边

还记得FC平台上的那几款《龙珠》的卡片游戏么？其新颖的系统曾经赢得了不少龙珠FANS的青睐，不过没过多久，当家用主机的机能足以支持3D卡通渲染，以及电光石火般的运行速度时，"卡片《龙珠》系列"似乎就从此销声匿迹了。再度重生的本作一共收录了300张以上的海量卡片，规则上也有了很大的变化。玩腻了"《龙珠》系列"的格斗游戏，来试试这个出师同门的另类，怎么样？

光环收录



全卡片类型解析



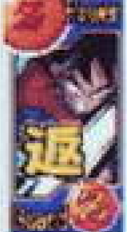
卡片种类	斗
地图效果	本回合进入战斗后，首回合无视敌卡能量值进行强制攻击
战斗效果	发动主动攻击



卡片种类	气
地图效果	本回合进入战斗后，首回合攻击力提升
战斗效果	所有手上的卡片能量值随机提升



卡片种类	锻
地图效果	本回合进入战斗后，首回合防御力提升
战斗效果	所有手上的卡片守备值随机提升

卡片种类	返
地图效果	所有手上的卡片全部重洗
战斗效果	和敌人所出示卡片的能量值交换并发动攻击



卡片种类	人
地图效果	按照卡片牌面所示人物发动对应的辅助效果
战斗效果	按照卡片牌面所示人物发动对应的攻击或辅助效果



卡片种类	使
地图效果	在移动前可选择使用一个所拥有的道具
战斗效果	选择使用一个所拥有的道具



卡片种类	隐
地图效果	本回合不会发生杂兵战
战斗效果	在战斗中逃脱（固定剧情战斗无效）



卡片种类	Z
地图效果	可以自由选择变成任意一个种类的卡片
战斗效果	可以自由选择变成任意一个种类的卡片





要说一款卡片游戏是否优秀，抛开画面剧情全都不谈，首先看的就是系统。本作的卡片数量是系列最多的，而且每一张都选自鸟山明的经典原画。游戏的规则虽然简单，但也不缺乏战略性，深入了解以后会发现相当有趣。

基础入门

每张卡片都有四个关键的属性。左上角龙珠的星数代表该卡片的能量值，最大为Z。右下角龙珠上的数字代表卡片的守备值，最大也为Z。卡片中央的汉字共有斗、气、锻、人、使、隐、返、Z八种，分别代表该卡片的种类。背景的原画点明了该卡片所发动的招式，当卡片的能量值产生变化时，原画属性也会随之发生变化。游戏的每一个关卡都有一张固定的地图，所有地图上的移动都必须依靠卡片来进行。移动的步数与你所出卡片能量值的总



和相同。在每一个路口，你都可以自由决定前进的方向。除非固定剧情的需要，否则每回合结束后，都会发生杂兵战事件。当你所出示卡片的守备值小于或等于敌方随机产生卡片的能量值，就会强制进入战斗。一般来说，在正常流程下，杂兵的等级都和你差不多，不会浪费太大的功夫。本作的等级是根据战斗或所获得的经验值计算的，每次升级，系统都会依次给出6个胶囊依玩家选择。除了灰色胶囊是对应“HP上限大UP”外，其余胶囊都和卡片类型的颜色相对应，提升这些点数可以让该类卡片的数量和效果增加。

伤害值计算

战斗是整个游戏的核心部分。每回合战斗开始的时候，双方都要同时出示一张卡片，谁出示卡片的能量值总和比较大，就发动该卡片的效果。如果两张卡片的能量值相同，系统会自动累计，在下一回合叠加到胜利一方的总能量值中。每一个招式都有其固定的攻击力，这个攻击力再加上双方人物自身能力的修正后，会得到一个基础攻击数值。在比拼能量值的环节结束后，如果发动的是斗、返这两种攻击型卡片，就会进入华丽的分屏战斗画面，用胜者卡片的总能量值和另一方的总守备值比较。如果总能量值没有超过对方防御值，则以基础攻击力乘以能量值的1/2计算伤害。如果总能量值超过了对方的防御值，则超过部分伤害以全额计算。这么说起来可能大家会看不太明白，其实如果要用公式表示的话，应该是这样的：总伤害值=基础攻击数值×胜方卡片总能量值+基础攻击数值×（胜方卡片总能量值－败卡片方总守备值）÷2。

卡片连携

从上一段的公式计算中我们可以看出，要想造成较大的伤害，就必须尽可能提高总能量值。而想让敌方攻击造成的伤害减少，就必须提高总守备值。接下来我们要提到游戏的另一个重要系统，连携。在游戏的剧情流程发展到固定关卡时，我们的人物可以学会三个不同种类的连携，将手中的卡片复数打出。首先学会的是防御连携，就是将守备值相同的卡片进行组合。组合后的卡片效果按照最上层的那一张计算，但守备值为所有卡片的总和。第二种是攻击连携，

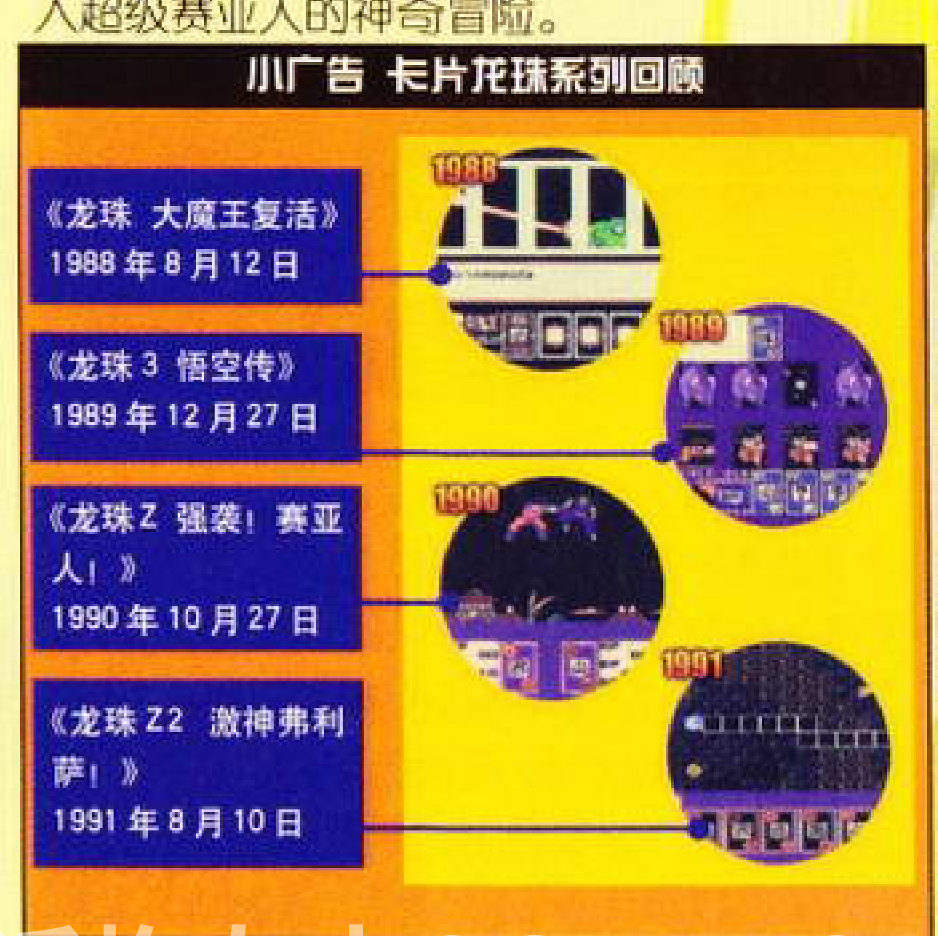


和防御连携一样，也是以第一张卡片的效果为准，但能量值为所有卡片的总和。最后一种“全连携”，也是最强的连携，可以把同种类的卡片组合起来，守备值和能量值各为所有卡片的总和。如果能活用这三种连携，你的战斗将变得更加轻松。另外，在大地图上，这三种连携依然有效，只不过攻击连携提升的移动步数可以无限叠加，而防御连携最多只能提升到单卡最大值“Z”。

对战心得

在本作中，光靠高等级和高HP是无法赢得战斗的。相对应的，如果你熟练掌握了这些系统，即使等级比敌人相差很多，都有可能在无伤的情况下获得胜利。首先，要熟练地掌握连携系统。能量值较小的卡片，可以利用防御连携一并“处理”掉。如果同时出现多张不能使用连携的废卡也不用着急，先看看手上有没有强力的“气”卡片。因为卡片能量的最大值都为“Z”，所以反而可以配合“斗”卡片发动强力的攻击连携。另外，遇上强力敌人的时候，使用能量值较少的“返”卡片，往往能够达到四两拨千斤的意外效果。

好了，说了那么多，估计大家早就看得不耐烦了，休息一下，广告之后，让我们马上进入超级赛亚人的神奇冒险。



流程攻略



本作的故事从拉蒂兹来到地球开始，一直到沙鲁游戏结束，基本囊括了TV版《龙珠Z》中，除"布欧篇"外的所有内容。比较有创意的是，这次的游戏从四个不同人物的视角来描述整个故事，并且加入了一些原创的情节。让我们再次回味一下这段逝去的经典吧。注：游戏中有一些关卡只有纯粹的剧情，并且不需要完成，这里限于篇幅，只列出了流程部分的关卡。

悟空篇

第一章 宇宙前来的使者

短笛大魔王被悟空打倒之后，世界经历了5年的和平时期，直到孙悟空的哥哥拉蒂兹从宇宙到来，夺走了悟空的儿子——孙悟饭。短笛大魔王由于惧怕赛亚人那恐怖的力量，决定和悟空连手，与拉蒂兹展开激烈的战斗。一开始，神仙会教给你一些游戏的基本操作方法。在这一关中，战斗结束后是不会触发杂兵战事件的。连携系统暂时还不能使用，只能依靠单一的卡片进行战斗。地图上有许多道具，和短笛分头绕到拉蒂兹处会发生强制战斗。



第二章 100万米长的大蛇道

悟空为了打倒拉蒂兹，不幸牺牲了。而时下紧急的是，再过一年，有两个比拉蒂兹更强大的敌人将会到达地球。在阎王和神仙那里，他得知，想要得到更好的修炼，就必须通过一条长达100万米的蛇道，去界王那里。从本关开始就会出现杂兵战事件了。蛇道关卡的线路几乎没有分叉，跟随幽灵来到一处红色的据点会发生蛇姬事件，蛇道神和青鬼、红鬼三个敌人同时出现，必须将他们全部打败。

第三章 地狱落入

由于受到青、红双鬼的陷害，悟空一不小心从蛇道坠入了地狱。本关的杂兵换成了轮番出现的青、红双鬼。一路跟踪白色幽灵，就可以从蛇道中脱出，重新回到蛇道。

第四章 10倍重力！

终于来到了界王居住的星球，没想到这里的重力竟然是地球的10倍。悟空用一个超级冷的笑话将界王逗笑后，界王决定给悟空进行一个试炼。从本关起就可以获得防御连携了，抓住界王所饲养的宠物——猩猩哈普鲁之后，蜜蜂格斯托利出现在下方地图，总共需要抓到它三次。注意那些红色的格子只能按照箭头所指示的方向走。本卡结束后，悟空篇暂时告一段落，此时必须先发展悟饭篇或是短笛篇才能出现后期的关卡。

第五章 超级决战！悟空VS贝吉塔！

当悟空从蛇道赶回来时，短笛已经被那巴无情地杀害了。地图上一共有4个栽培人，实力都不是很强。如果没有回复道具的话，建议只打两个挡路的以减少消耗。因为后面将面对那巴与贝吉塔两场连续的战斗。推荐在前期留下一张"使"卡片，和一个回复全部HP的仙豆。以防止在与那巴战中消耗过多。贝吉塔在几回合之后，有一定概率会使用"返"卡片，注意不要一味使用强力的"斗"卡进攻。战败的贝吉塔制造了一个小型的人造月亮，变身成为巨大的猿人。为了使用元气弹进行攻击，悟空只好先行逃跑。在这个



过程中，每回合的移动都必须在8步以上，否则就有被追上的危险。巨猿的等级为 31 级，如果没有大量的“返”卡片，根本不可能将它消灭。路上还有一个栽培人，不要大意。

第六章 基纽特种部队

经过三十天的长途宇宙飞行，以及100倍重力的训练，悟空终于在那美克星降落了。小林等人已经被弗利萨所派出的基纽特种部队所包围，必须尽快赶到他们那里。连续打倒基纽特种部队 3 人众以及基纽队长。无耻的基纽队长竟然使用了秘术，将他和悟空的身体对调了。

第七章 超级赛亚人

变身成最终形态的弗利萨只一击就把小林给杀害了。悟空在极端的愤怒之下，变身成为了超级赛亚人。首先走到固定地点，掩护悟饭带走隐藏在洞窟中的布尔玛之后，阻止弗利萨抢夺丹迪手中的龙珠。这里只要赶上弗利萨一次并获得战斗的胜利就可以了。巨大的神龙出现，没有实现愿望的弗利萨与超级赛亚人悟空展开了决战。

第八章 人造人登场

不可思议的神秘少年离开 3 年后，预言中的两个人造人就要出现了。首先按照地图在五个指定地点调查，已经调查过的地点并不会消失。几回合后，乐平会发现人造人 20 号和 19 号。悟空似乎显得十分急噪，一开始就变身成为了超级赛亚人与他们战斗。解决掉 19 号之后，悟空的心脏病突然发作了，幸亏贝吉塔及时赶到，而且他也能够变身成为超级赛亚人了。

第十章 决战前的休息

离沙鲁游戏召开还有 6 天的时间，悟空带着悟饭回家休息。本关纯粹是为了给决战做准备而设计的，向右走可以与悟饭无限次地对战，乘此机会好好地练下级吧。

第十一章 地球上最大的决战

终于到了最后决战的时刻，首先要收集全部七颗龙珠，之后沙鲁游戏就会开始。沙鲁作为最终 BOSS，等级自然很高，而且经常会使用各种强力连携和“返”卡。要想赢得胜利，除了提高自身等级，RP 也是一个重要的因素。最后，悟空主动弃权，将最后的希望寄托在了儿子悟饭身上。



悟饭篇

第一章 地狱般的修行

悟空死后，短笛对悟饭隐藏的潜力十分感兴趣。为了让他能在一年之后的战斗中发挥用处，强行将其带走了。先追上大恐龙并消灭掉，然后在 10 回合结束前至少收集到 1 个指定道具交至短笛那里，就会触发战斗。

第二章 悟饭的旅程

为了能让悟空复活，悟饭踏上了四处收集龙珠的旅程。其中两个龙珠在地图的左侧，而另一个在右上右上角待着。最后一个龙珠的位置现在还没有眉目，按照提示去指定地



点调查，最后来到占卜婆婆那里，她开出的条件是要悟饭接受死者的试炼。一共需要进行5场连续的战斗，分别是饺子、乐平、小林、天津饭和拉蒂兹。其中，饺子会使用1次超能力，将玩家发动的卡片能量值降为1，而天津饭会经常使用“锻”卡提升守备值。最后在一头大恐龙的肚子里找到最后一个一星珠。

第三章 赛亚人登陆

找齐了所有的龙珠，悟空终于复活了。在赛亚人出现前尽量地收集各种道具，作为储备。等回合数一到，那巴和贝吉塔就会出现。消灭掉一个栽培人后，乐平、天津饭、饺子和短笛都被那巴无情地杀害了。愤怒的悟饭向那巴发动了攻击，幸好关键时刻，悟空赶到了。

第四章 元气弹

贝吉塔变身成为了巨大的猿人，首先要绕到他的背后，与其发生战斗。这一次猿人的等级没有像悟空篇那么高，可以利用“返”或是攻击连携对付。虽然千兵卫出现，并成功切断了贝吉塔的尾巴。但是大家的力量都快用尽了，而元气弹的积蓄又需要时间。只能靠悟饭暂时抵挡一下贝吉塔的进攻了。这里一共要连续进行七、八场地狱般的恶战，个人感觉是前期最难的关卡了。回复道具一定要储备好，一招走错，全盘皆输。

第五章 旅行

到达那美克星需要整整六十天的时间，小林和悟饭闲着无聊，就经常互相用意念战斗打发时间。本关的关卡在宇宙飞船上，地图也只有巴掌大的一块。直接走到小林所在的位置与其战斗即可完成关卡。小心路上不要遇到布尔玛，否则他会让悟饭去帮他拿东西。本关卡没有杂兵战，大家可以放心使用守备值较小的卡片了。

第六章 多多利亚

终于登陆了那美克星，弗利萨早就已经开始在这里搜寻龙珠了。本关杂兵的数量很多，把所有的杂兵全部消灭或者直接干掉多多利亚都能结束关卡。

第七章 危险的千里行

小林发现了那美克星大长老拥有唤醒潜在力量的能力，于是决定让悟饭也一块儿过来。此战中，为了不让贝吉塔发现，在地图上不能使用任何连锁增加移动步数。当然，也没有杂兵来干困扰。路上与杂兵发生战斗后，贝吉塔就会开始行动，一定要在他之前走到大长老那里。

第八章 3个愿望？

乘贝吉塔正在睡觉的时候，小林和悟饭偷偷把龙珠带了出来，让丹迪呼唤神龙。那美克星的神龙一共能实现三个愿望，刚刚实现了两个愿望，制造龙珠的大长老就已经去世了。弗利萨看到自己费了那么大力气收集的龙珠竟然就这么消失了，一怒之下就向众人发起了进攻。本关只有三场战斗，分别需要对付贝吉塔、弗利萨第一形态和第二形态。他们的实力都不能小瞧。

第九章 超越父亲的孙悟饭

悟饭的最后一章与孙悟空的第十章相同，只是两人的位置进行了交换，向右能与悟空进行无限次数的对战。



短笛篇

第一章 新的必杀技

和悟空的第一章相同，只不过行进路线换成了另一边。在使用“魔贯光杀炮”将拉蒂兹和悟空一起杀死那一刻，短笛的心产生了一丝的犹豫。也许，就是从那一刻起，他就已经不再是从前的大魔王了吧。

第二章 短笛的修行

在将悟饭一人留在荒野的同时，短笛也在不远处展开了他的修行。首先消灭两头不知好歹的恐龙，简直是在切菜嘛，一点挑战性都没有。接着短笛又制造了一个自己的分身，两个大魔王互相战斗的景象在漫画中可没有出现过哟。

第三章 短笛的决定

贝吉塔和那巴的飞船准时降落在了地球上。干掉附近的一个栽培人之后，跟随两位赛亚人移动到地图的最左侧。没想到那巴的力量竟然这么强大，就在他准备向悟饭下手的时候，短笛用身体替悟饭地挡住了那致命的一击。这也是整个《龙珠Z》中，我最感动的情节之一。



第四章 界王星的修炼

死后的短笛等人决定要像悟空那样变得更强，于是也来到了界王星向界王请教。本



关的任务就是收集全部的卷轴交到界王手中。由于卷轴分散在地图的各个角落，所以收集起来也比较麻烦，建议先统筹规划好最短的路线，以免浪费不必要的步数。

第五章 那美克星的战士

利用龙珠到达那美克星的短笛遇上了奄奄一息的内鲁。由于内鲁是战斗型那美克星人，为了变得更加强大，短笛选择了与其合体。消灭一个杂兵之后，短笛发现了正处于危险之中的孙悟饭。本关很多通路都被封死了，必须绕一个大圈子才能到达指定地点，路上还有两个闲散的杂兵，可以一并解决。与弗利萨的战斗一共要进行两次，幸亏游戏中没有按照原著将第二次变身的实力提升很多，否则还真难对付。

第六章 超级对决

先前的战斗让短笛的体力消耗了不少，回到指定地点让丹迪帮助他回复体力。这时候弗利萨也已经发动了第三次变身，悟饭自告奋勇地冲上去，竟然和他打成了平手，不愧为赛亚人的后代。绕一个大圈移动到指定地点与弗利萨进行战斗，在悟空完成治疗前尽量地拖延时间。

第七章 弗利萨父子

那美克星的战斗结束一年后，在地球上修炼的短笛等人突然感到了两股熟悉的力量，原来是弗利萨父子找众人报仇了来了。本章终于可以学会最强的“全连携”了，但同时敌人也更加强力。打败四个下级战士后再度与弗利萨对决，触发特兰克斯从未来赶到的剧情。



第八章 隐藏的敌人

人造人登场的剧情，这一话较原先的悟空篇有所改动。当乐平第一次发现人造人之后，两个人造人还会再次隐藏起来。打架就打架呗，你躲什么躲。排查系统提示的隐藏地点（每次游戏敌人隐藏的地点都是随机的），把他们揪出来 3 次即可过关。

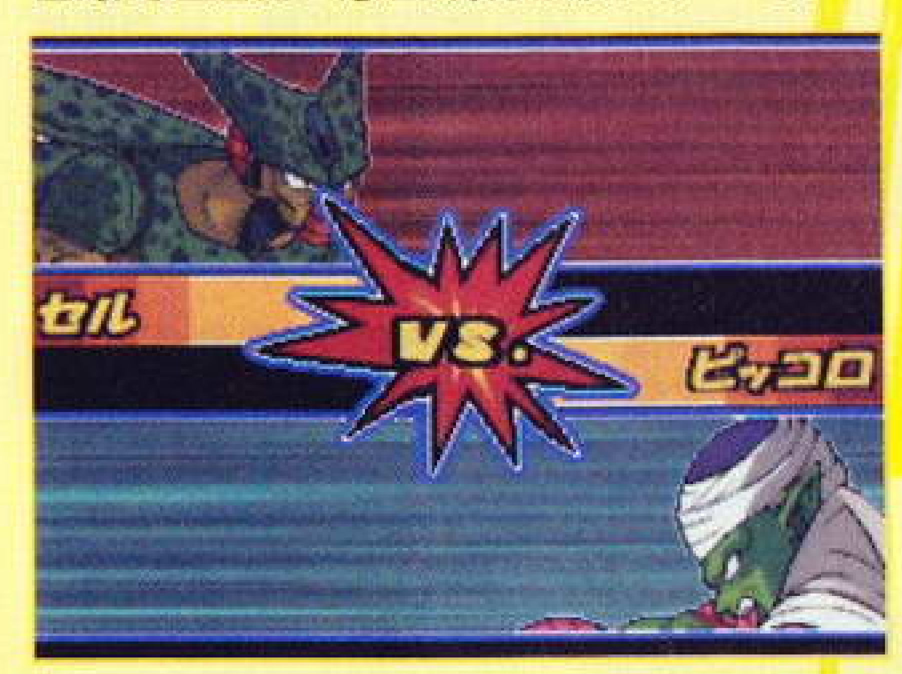
第九章 追击人造人

人造人 20 号眼看前来支援的“同志”越来越多，就“走为上计”先溜了。短笛正想和大家去追，突然出现了一帮不知道哪里冒出来的栽培人和下级战士，需要逐个消灭。

喂喂，导演在哪，这出戏也太假了吧。

第十章 新的敌人？

短笛的潜意识中感觉到了一种前所未有恐怖的即将到来。无奈之下，只好使出了绝招，与神合为一体。赶到地图左边的小镇，短笛遇到了一个丑陋的绿色怪物，它的名字叫做人造人“沙鲁”。怪物告诉短笛，自己之所以打不过他，是因为还没有成为完全体。而想要成为完全体，就必须吸收两个关键的力量——人造人 18 号和 17 号。本关前期流程就是在地图上不停地寻找沙鲁的下落，待孙悟空伤病复出之后，在他的家中遇到前来寻找悟空的 17 号与 18 号。与 17 号的战斗是短笛的最后一仗，由于小林关键时刻没有能够及时按下控制人造人自爆的遥控器，沙鲁成功地吸收了 17 号。



贝吉塔篇

第一章 赛亚人王子

贝吉塔篇需要完成悟空篇第五章后才会出现。变身成巨大猿人的贝吉塔被千兵卫切去尾巴，又恢复到了人形。趁孙悟空受伤的时候，分别打败小林与悟饭。贝吉塔没想到孙悟空他们还留有最后的武器“元气弹”，只好暂时先撤退了。

第二章 贝吉塔的野心

到了那美克星，贝吉塔对于弗利萨的举动十分生气。“我！贝吉塔才是这个宇宙的王者！”，在秒杀了下级战士和多多利亚之后，又与萨博进行了战斗。但贝吉塔似乎太过轻敌了，萨博和弗利萨一样，都是属于变身型的战士。他的真正实力根本没有发挥出来……

第三章 进攻

昏迷过去的贝吉塔被萨博带到了弗利萨



的飞船里。避开萨博和弗利萨（以现在的实力根本不可能打败他），消灭所有提示的杂兵即可打开飞船的大门逃出去。

第四章 基纽特种部队

几天的搜寻下来，贝吉塔终于发现了正在前往大长老那儿的小林与悟饭。大长老派出了内鲁阻挡贝吉塔强行进入，这时候会出现两个选项，选择第一个“我没有时间陪你”会直接发生接下来的剧情，而选择“给我去死吧！”则会和内鲁战斗。接下来是和基纽特种部队的对抗，注意敌人有时会发动超能力，让我方卡片一回合不能行动。

第五章 交换身体

带着龙珠回到宇宙飞船，悟空突然带着基纽特种部队的队员一起出现，原来是基纽队长与他交换了身体。由于基纽不会使用界王拳，所以根本发挥不出悟空真正的实力。“卡卡罗特的身体，我还真的不舍得下手呢。”

第六章 弗利萨出现

贝吉塔在飞船中小睡了一会，醒来时发现天空突然变黑了。赶到悟饭他们所在的地点，得知神龙还有最后一个愿望没有实现。“让我变得长生不死吧！”贝吉塔吼道，可是已经来不及了。接下来要和弗利萨进行一场战斗，卡卡罗特出现。

第七章 未来的战士



此关和短笛第七章一样，讲述的也是弗利萨父子来地球的剧情，这里就不再叙述了。按照提示移动到指定地点，与弗利萨战斗之后，特兰克斯就会出现。在一瞬间消灭掉了弗利萨父子。

第八章 超级赛亚人

孙悟空因为心脏病发作，被送回了家，留下同为超级赛亚人的贝吉塔与人造人19号和20号战斗。胜利之后，人造人20号吸收了光波的力量逃跑了。

第九章 赛亚人父子Vs人造人兄妹

找到了格罗博士的基地，自大的贝吉塔没有听从特兰克斯的劝告就启动了人造人16号、17号和18号。没想到这三个人造人的实力竟然异常强大，纵然使出了全部的力气，依然无法伤到他们。只是他们似乎只对孙悟空感兴趣，没有工夫和贝吉塔多纠缠。愤怒的贝吉塔四处寻找，结果依然一无所获。

第十章 超越超级赛亚人

这一关是完全脱离原著的恶搞性质外传，描写的是贝吉塔激动的心理。此关需要连续消灭人造人17号、18号和16号。打开地图封锁之后，还需要和短笛与孙悟空战斗。“我是最强的超级赛亚人！”不过在现实中，17号、18号已经被沙鲁所吸收，时间紧迫，悟空决定先和让贝吉塔和特兰克斯进入时间与空间的小屋修炼。

第十一章 宇宙最强的战士？超级贝吉塔！

贝吉塔与特兰克斯在时间与空间的小屋里足足修炼了两个月，没等休息就立刻前去找沙鲁决斗。在连续两次打倒他后，沙鲁发出了惊恐的叫声：“你是贝吉塔吗？”“不是！我是超级贝吉塔！”，贝吉塔的自信让人战栗。可惜的是，18号居然就在附近，沙鲁吸收了两个人造人的力量，终于成为了完全体。即使是超级贝吉塔，也没有办法获胜了。

文 iND 编 胧月 美编 咕噜



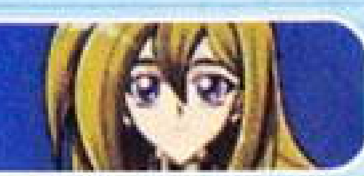
NDS 游戏王对战怪兽 世界锦标赛2007
游戏王デュエルモンスターズ World Championship 2007

◆Konami◆TAB◆2007年3月15日◆日版
◆1－2人◆1G◆4980日元◆对应任天堂Wi－Fi连接

本作是“《游戏王》系列”在DS平台上的第三作，和《NT》、《GXSS》不同，虽然都采用了OCG系统，但本作却放弃了剧情部分，向着更专门的决斗路线发展。虽然没有了剧情，但是却能够让玩家享受到更多的决斗乐趣——不仅仅有残局解谜，继承自“《EX》系列”的制限决斗、主题决斗、LP生存挑战也一定会把你的决斗热情提升至顶点，再加上改进后的Wi－Fi对战系统，可以毫不夸张地说——本作是《游戏王》历史上最具有决斗乐趣的一作。接下来，就让我们借着这款2007年官方公式大赛专用软件，一起燃烧那火热的决斗之魂！

光环收录

决斗模式指南



本作为了让玩家能够充分享受到决斗的乐趣而准备了丰富多彩的决斗模式——一个人也能快乐决斗的自由对战模式、挑战模式，以及能与朋友充分互动的通信模式。而且这些模式中又收录了大量的决斗要素，一定能让你战到爽！

自由决斗模式

自由模式为玩家准备了使用着形形色色卡组的卡片精灵和玩家进行对战，本作的CPU水平可比以前的作品中的都高多了哦，你能成功通过决斗让众多卡片精灵认同你的实力吗？

自由决斗模式

模式名称	模式内容	出现条件
CPU 对战	和不同等级、类型的 CPU 对战	游戏初期出现
观战模式	观战	所有模式达成 80%出现
卡组卡表对战	指定 CPU 使用玩家事先组好的卡组进行对战	所有模式达成 90%出现

挑战模式

通过一场场附加了不同条件的决斗磨练决斗者的决斗技术，并给决斗者们提供了一个挑战自我极限的良好平台。

挑战模式

制限决斗	对挑战的参加条件做出限制	游戏初期出现
主题决斗	保证决斗胜利的同时，还需要满足一定的胜利条件由决斗胜利后对胜利条件的完成度决定评价	游戏初期出现
残局解谜	一回合内使用给定的决斗条件取得决斗胜利	游戏初期出现
LP 生存挑战	以 8000LP 开始进行不间断车轮战	“CPU 对战“LV1 各 5 胜

通信模式



通信模式分为无线通信和Wi－Fi通信两种，通过通信模式可以和其他朋友交换卡片、卡表，甚至对战。而且和NT、GXSS的无线联动还关系着本作一些隐藏要素的出现。遵循“独乐乐不如众乐乐”的原则，来和朋友们一起分享你的决斗吧！

无线通信	和《NT》通信联动	可以传送卡片，但是需要支付DP	**获得新对战角色：** 表游戏、暗游戏、海马、城之内、马力库 **获得新服装：** 诘襟学生服(男)／ブレザーの制服(女) **获得新决斗盘：** 普及版デュエルディスク
	和《GXSS》通信联动	可以免费交换卡片 可以免费传送卡组卡表	**获得新对战角色：**游城十代、明日香、爱德、万丈目、地狱恺撒 **获得新服装：**オシリス·レッド制服(男)／オベリスク·ブルーの制服(女) **获得新决斗盘：**炼金ディスク 达到一定条件后，从GXSS得到的卡组卡表中的怪兽全部实体化
	和《WC2007》通信	通信对战、卡片交换、传送卡组卡表	
Wi-Fi通信	搜索对战	在设定条件范围内搜索决斗者进行对战	胜利得到积分，失利／断线扣除积分
	朋友对战	和朋友进行对战	胜负都不会影响积分 决斗前、后还可以使用语音聊天功能
	积分排名	查看当前积分排名	可以将决斗者下载到CPU战的决斗者列表
	下载	下载官方提供的一些资料	**目前可以下载到：**“邪神”卡片、决斗者“异次元女战士”、LV6残局解谜一题、2007年3月1日限制表



人物决斗能力评价系统

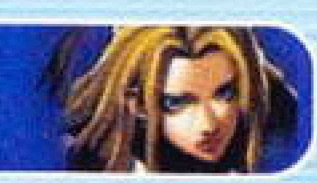
本次引入了一个五边形对人物的决斗能力进行评价。五边形的五个顶点分别表示一项数值，从最上面一项按照顺时针方向依次为：攻击力、守备力、技巧、运气、魂。



这些数值中，魂是惟一需要解释下的数值——本作还新增加了一个“魂卡”的要素，玩家在组建卡组时可以设定卡组中的某张卡片为“魂卡”，当玩家在决斗中召唤、使用此卡时将出现特定的台词和绚丽的效果。“魂卡”的登场次数越多，就证明玩家卡组的越有“魂”，而玩家“魂”评价就越高。同时，在决斗中使用“魂卡”还将增加决斗奖励哦！

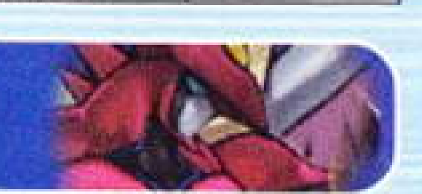
“魂卡”是在卡组编辑表面中设定的——选择一张卡后，最后一个选项就是设置“魂卡”的开／关（オン是开启，オフ是关闭），一套卡组中只能设置一张“魂卡”，设置后卡组中相同的该卡片都将作为“魂卡”处理。

卡片精灵列表



精灵名	LV	使用卡组	出现条件	综合数值
羽翼栗子球	1	斗いに长けた种族	游戏初期出现	25
狐火	1	狱炎の可能性	游戏初期出现	25
死亡袋熊	1	ケモノのエモノ	游戏初期出现	35
潜行狙击手	1	ラスベガスデッキ	游戏初期出现	35
水灵使艾莉娅	1	深层に潜む恐怖	游戏初期出现	30
暗红的魔法师	1	何もさせない	游戏初期出现	30
超级恐兽	2	俺たちジュラ纪生まれ	LV1 所有角色各胜 5 次	50
冥王哈帝斯	2	暗暗に蠢くもの	LV1 所有角色各胜 5 次	40
图拉丁	2	サモン、プリーズ!	LV1 所有角色各胜 5 次	40
火灵使茜塔	2	ホットブレード	LV1 所有角色各胜 5 次	40
冰霜腕龙	2	俺のこだわりデッキ	LV1 所有角色各胜 5 次	40
古代之机械兽	2	温故知新デッキ	LV1 所有角色各胜 5 次	40
八岐大蛇	3	燃えろよ炎	LV2 所有角色各胜 5 次	60
天空勇士	3	天より遣わされる力	LV2 所有角色各胜 5 次	60
魅惑之女王 LV5	3	この世界では无い所	LV2 所有角色各胜 5 次	50
地狱龙	3	スキルなんていらない	LV2 所有角色各胜 5 次	60
阿努比斯的末裔	3	超自然の咒い	LV2 所有角色各胜 5 次	60
可变机兽 枪手龙	3	危险物满载デッキ	LV2 所有角色各胜 5 次	60
海龙・创造者	4	谜の大陆传说	LV3 所有角色各胜 5 次	70
奈菲斯之凤凰神	4	リセット症候群	LV3 所有角色各胜 5 次	70
电子终结龙	4	机械を饵に生まれて	LV3 所有角色各胜 5 次	70
黑炎龙　LV8	4	摇るかない炎	LV3 所有角色各胜 5 次	70
炎帝 帝斯戴洛斯	4	异次元大开放	LV3 所有角色各胜 5 次	70
命运英雄 教父人	4	デステニーセレモニー	LV3 所有角色各胜 5 次	60
元素英雄 光辉新生侠	5	キミとコンタクト	制限决斗、主题决斗达到 LV3	80
大将军 紫炎	5	不败传说	制限决斗、主题决斗达到 LV3	80
冥王龙	5	飞び出せモンスター!!	制限决斗、主题决斗达到 LV3	80
电子食人魔	5	超・合・体	制限决斗、主题决斗达到 LV3	80
死灵面孔	5	私の颜を见て	制限决斗、主题决斗达到 LV3	80
机动堡垒	5	连锁の方程式	制限决斗、主题决斗达到 LV3	80
D HERO Bloo-D	6	デステニーアイロニー	制限决斗、主题决斗达到 LV5	100
冥府之使者 格斯	6	ゴーゴーゴーゴーズ	制限决斗、主题决斗达到 LV5	100
嵌合超载龙	6	キメラエクスプロージョン	制限决斗、主题决斗达到 LV5	100
暗黑界之魔神 雷恩	6	暗黑界の神神	制限决斗、主题决斗达到 LV5	100
元素英雄 天空新生侠	6	スーパーヒーロー	制限决斗、主题决斗达到 LV5	90
冰帝 美比乌斯	6	胜利への旋律	制限决斗、主题决斗达到 LV5	90

全卡包列表



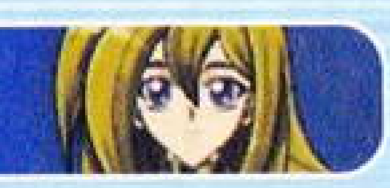
编号	价格	卡包名	出现条件
P01	150DP	白き龙の传说	游戏初期出现
P02	150DP	强大な封印の力	游戏初期出现
P03	150DP	定められた混沌	游戏初期出现
P04	150DP	黑き暗の魔导师	游戏初期出现
P05	150DP	真红に燃える业火	游戏初期出现
P06	150DP	雷鸣の召唤者	游戏初期出现
P07	150DP	究极の力	游戏初期出现
P08	150DP	ヒーローの条件	游戏初期出现
P09	150DP	黑き混沌の使者	游戏初期出现
P10	150DP	トゥーン・リベンジ	游戏初期出现
P11	150DP	解き放たれたマシン	游戏初期出现
P12	150DP	电脑再起动	游戏初期出现
P13	150DP	悠久なる师弟	游戏初期出现
P14	150DP	胜利への渴望	游戏初期出现
P15	150DP	祸々しき魔物	游戏初期出现
P16	150DP	巨龙との战	游戏初期出现
P17	150DP	墓守の宿命	游戏初期出现

编号	价格	卡包名	出现条件
P18	150DP	结束した力	游戏初期出现
P19	150DP	魔术と剑术の竞演	游戏初期出现
P20	150DP	天からの使者	游戏初期出现
P21	150DP	王者の住まう神殿	自由决斗模式 Lv1 所有角色各胜 3 次
P22	150DP	光より生まれる破坏者	自由决斗模式 Lv1 所有角色各胜 4 次
P23	150DP	大邪神の怒り	自由决斗模式 Lv2 出现
P24	150DP	破坏と再生の导き	自由决斗模式 Lv2 所有角色各胜 3 次
P25	150DP	暗を打ち碎く光	自由决斗模式 Lv3 出现
P26	150DP	深远なる暗	自由决斗模式 Lv3 所有角色各胜 4 次
P27	150DP	暗黑界からの侵略	自由决斗模式 Lv4 出现
P28	150DP	地狱よりのしもべ	自由决斗模式 Lv4 所有角色各胜 5 次
P29	150DP	运命と血と	自由决斗模式 Lv5 出现

编号	价格	卡包名	出现条件
P30	150DP	せめぎあう光と暗	自由决斗模式Lv5所有角色各胜5次
P31	150DP	暗属性パック1	游戏初期出现
P32	200DP	暗属性パック2	LP生存挑战3连胜
P33	250DP	暗属性パック3	制限决斗Lv5出现
P34	300DP	暗属性パック4	主题决斗Lv5出现
P35	200DP	炎属性パック	主题决斗Lv3出现
P36	200DP	光属性パック1	制限决斗Lv3出现
P37	250DP	光属性パック2	主题决斗Lv4出现
P38	200DP	水属性パック1	制限决斗Lv2出现
P39	250DP	水属性パック2	制限决斗Lv5出现
P40	150DP	地属性パック1	LP生存挑战3连胜
P41	200DP	地属性パック2	制限决斗Lv2出现
P42	250DP	地属性パック3	制限决斗Lv4出现
P43	300DP	地属性パック4	主题决斗Lv4出现
P44	250DP	风属性パック	主题决斗Lv2出现
P45	250DP	アンデット族パック	在LP生存挑战无限制级别中10连胜
P46	250DP	ドラゴン族パッ	主题决斗Lv3出现
P47	200DP	恶魔族パック1	制限决斗Lv3出现
P48	250DP	恶魔族パック2	主题决斗Lv4出现
P49	200DP	机械族パック1	制限决斗Lv4出现
P50	250DP	机械族パック2	主题决斗Lv5出现
P51	200DP	恐龙族パック	制限决斗Lv6出现
P52	250DP	兽族パック	制限决斗Lv5出现
P53	250DP	水族パック	制限决斗Lv4出现
P54	200DP	战士族パック1	LP生存挑战6连胜
P55	250DP	战士族パック2	主题决斗Lv3出现
P56	300DP	战士族パック3	LP生存挑战6连胜
P57	250DP	天使族パック	制限决斗Lv6出现
P58	200DP	魔法使い族パック1	制限决斗Lv3出现
P59	250DP	魔法使い族パック2	在LP生存挑战无限制级别中15连胜

编号	价格	卡包名	出现条件
P60	3000DP	禁止カードパック	制限决斗、主题决斗、残局解谜完成95%以上，且主题决斗中得到45个S
P61	150DP	全ノーマルモンスターパック	制限决斗、主题决斗、残局解谜完成50%以上，且主题决斗中得到10个S
P62	150DP	全效果モンスターパック	制限决斗、主题决斗、残局解谜完成80%以上，且主题决斗中得到25个S
P63	150DP	全融合モンス	制限决斗、主题决斗、残局解谜完成70%以上，且主题决斗中得到20个S
P64	150DP	全仪式モンスターパック	制限决斗、主题决斗、残局解谜完成60%以上，且主题决斗中得到15个S
P65	150DP	全陷阱パック	制限决斗、主题决斗、残局解谜完成85%以上，且主题决斗中得到30个S
P66	150DP	全魔法パック	制限决斗、主题决斗、残局解谜完成90%以上，且主题决斗中得到35个S
P67	150DP	全カードランダム	制限决斗、主题决斗、残局解谜完成95%以上，且主题决斗中得到40个S

全服装、决斗盘列表



本作继承了在《GXSS》里大受欢迎的换装模式，本次依然可以通过决斗获得衣服、决斗盘，并可以随意更换衣服、决斗盘以彰显个性。而且本作不仅仅可以选择男性角色，更可以选择女性角色进行游戏哦，而女性角色的一些服装，比如黑魔导少女的服装更是远远比男性服装来得华丽。

服装一览

名字	对应性别	取得方法
茶色のジャンパー	男	游戏初期取得
茶色のベスト	女	游戏初期取得
オシリス・レッド制服	男	和《GXSS》联动
オベリスク・ブルーの制服	女	和《GXSS》联动
诘襟学生服	男	和《NT》联动
ブレザーの制服	女	和《NT》联动
Tシャツ	男	总决斗次数达到200次以上
Tシャツ	女	总决斗次数达到200次以上
パンキッシュ	男	LP生存挑战10连胜以上
黑革の服	女	LP生存挑战10连胜以上
白ジャケット	男	LP生存挑战20连胜以上
ゴシック	女	LP生存挑战20连胜以上
月行・コート	男	所有模式完成35%以上
购买部制服	女	所有模式完成35%以上
夜行・コート	男	所有模式完成70%以上
白衣	女	所有模式完成70%以上
カイバーマン	男	主题决斗中得到20个以上的S
ハーピィ・レディ	女	主题决斗中得到20个以上的S
エルフの剑士	男	主题决斗中得到20个以上的S
ブラック・マジシャン・ガール	女	主题决斗中得到20个以上的S

决斗盘一览

名字	取得方法
アカデミアディスク	游戏初期取得
ゴージャスディスク	制限决斗全部通过
カイバーマンディスク	主题决斗全部通过
アマゾネスディスク	完成总数55%以上的制限决斗、主题决斗、残局解谜
ファラオディスク	残局解谜全部通过
ヴァンパイアディスク	完成总数15%以上的制限决斗、主题决斗、残局解谜
炼金ディスク	和《GXSS》联动
普及版デュエルディスク	和《NT》联动
ブラックデュエルディスク	完成总数95%以上的制限决斗、主题决斗、残局解谜
アカデミア女子用ディスク	卡片收集率超过80%
エイリアンディスク	卡片收集率超过90%

全制限决斗列表



本次的制限决斗和《EX2006》中相同，玩家必须按照规定条件组好的卡组才能参加，而对手也将遵守这些限制，当然，大多数条件下他们的卡组对这些限制的适应性都很好。(－_－b)

在参加决斗前请注意以下要点并认真检查自己的卡组：

1.制限决斗初期只有LV1的题目，当玩家完成8道某一等级题目后下一等级题目出现。

2."XXモンスター以外禁止"并不限制魔法、陷阱卡。

3.SIDE DECK 不在限制之列。

4.融合卡组也在限制条件考察之列，请确保满足限制。

另外，友情提醒保存每一个参加卡组，因为你在以后也许还需要用到它们。

等级	限制条件原名	限制条件译名	对手
LV1	40枚デッキ	主卡组刚好为40张卡	ワイト
建议：将初期卡组稍作调整后就足以应付。			
LV1	DEF1500未满禁止	禁止加入守备力不足1500的怪兽	奇迹のジュラシックエッグ
建议：鉴于初期卡组的情况，还是推荐以后再挑战。			
LV1	生祭禁止	禁止生祭行为	インフェルノ
建议：全部使用下级怪兽就万无一失了，但是要注意提前清理掉需要以生祭为代价的魔法、陷阱卡。			
LV1	LP1000	双方以1000LP开始决斗	电池メン 单一型
建议：先攻，用"火炎地狱"、"机关枪"等卡终结吧。			
LV1	光属性モンスター以外禁止	禁止加入光属性以外的怪兽	マシュマロン
建议：加入"电子龙"、"异次元女战士"等优秀光属性基本卡。			
LV1	魔法禁止	禁止加入魔法卡	E HERO ワイルドマン
建议：因为"EH 野蛮人"对陷阱有不错的抗性，所以别太依赖陷阱，应该以怪兽为主力，推荐"人造人"。			
LV1	モンスター以外禁止	禁止加入怪兽卡以外的卡	バスター・ブレイダー
建议：多使用带特殊召唤、除去能力的怪兽，推荐"电子龙"、"戏法师"以及"雷帝"、"小手枪龙"。			
LV1	暗属性モンスター以外禁止	禁止加入暗属性以外的怪兽	真红眼の暗龙
建议：下级怪兽推荐"死亡考拉"、"死灵骑士"、"宇宙人马"；上级怪兽推荐"人造人"、"混沌黑魔导"。			
LV1	レベル5以上禁止	禁止加入LV5以上的怪兽	ミスティック・ソードマン LV4
建议：可以考虑重复利用"生祭禁止"中所使用的卡组。			
LV1	陷阱禁止	禁止加入陷阱卡	贤者ケイローン
建议：不能使用陷阱没什么，冷静地用魔法进行弥补就好，防守方面推荐"替罪羊"、"敌人控制器"等速攻魔法。			
LV2	ATK2000以上禁止	禁止加入攻击力2000以上的卡	ブラッド・ヴォルス
建议：可以使用地形等辅助手段提升怪兽攻击力，同时推荐"次元墙"。			
LV2	カード复数积みデッキ禁止	卡组中不可加入复数张同名卡	黑蝎盗
建议：别使用"高速鼯鼠"之类需要复数张卡才能发挥能力的卡片了，以限制卡做主力吧。			
LV2	风属性モンスター以外禁止	禁止加入风属性以外的怪兽	E HERO エアーマン
建议：对手以"元素英雄 天空侠"为主力，需要小心应付。不过风属性的怪卡不少，应该不难。			
LV2	效果モンスター禁止	禁止加入效果怪兽	真红眼の黑龙
建议：以"凡人的心术"、"绝对魔法禁止区域"、"正统的血统"做支援组成的通常怪兽卡组就足够了。			
LV2	大デッキ	主卡组刚好为60张卡	ワタポン
建议：对手使用"卡通目录"和齿轮套件压缩卡组，组一个60张卡的均卡组对付起来也还算轻松。			
LV2	地属性モンスター以外禁止	禁止加入地属性以外的怪兽	ダンディライオン
建议：地属性同样有不少强卡，应该能够轻松通过。个人推荐使用齿轮卡组。			
LV2	表示表更禁止	不能改变表示形式	六武众－イロウ
建议：仅仅是在决斗中不能改变表示形式的普通决斗罢了，小心应付即可。			

等级	限制条件原名	限制条件译名	对手
LV2	水属性モンスター以外禁止	禁止加入水属性以外的怪兽	ペンギン・ナイトメア
建议：水属性是可以使用三种场地进行强化，同时具备了破除后场、弹回手卡、手卡破坏等强力效果的高完成度属性。推荐使用“黄泉蛙”＋“冰帝”实行高效率战斗。			
LV2	レベル3以下禁止	禁止加入レベル3以下的怪兽	ゴブリンエリート部队
建议：“重力网”、“等级制限B地区”可以完全封锁对手的怪兽，推荐使用自闭削血打法。			
LV2	レベル4以上禁止	禁止加入レベル4以上的怪兽	ジェリービーンズマン
建议：推荐“注射天使”、“闪光的追放者”，另外“死灵佐玛”等陷阱怪兽在本次决斗中依然有效。			
LV3	3积みデッキ	卡组中所有卡都必须是三张	アクアの合唱
建议：因为所有卡都必须投入三张，所以也就不能使用限制、准限制卡了。推荐“电子龙”、“魔镜导士”、“敌人控制器”、“炸裂装甲”等无限制强力卡片。			
LV3	ATK1500/DEF1500以上禁止	禁止加入攻击、守备力1500以上的怪兽	エルフの剑士
建议：可以使用“光之护封壁”、“平和使者”等卡封锁对手，再用“黑魔导师 库兰”削减其LP。			
LV3	恶魔族以外モンスター禁止	禁止加入恶魔族以外的怪兽	マスクド・チョッパー
建议：用“次元融合”配合除外墓地3只恶魔族怪兽进行特殊召唤的“暗黑人偶”是个不错的战术。			
LV3	LP4000	双方以4000LP开始决斗	光神机－樱火
建议：对手使用高攻击力怪兽进行速攻，推荐投入“魔法筒”、“次元壁”等卡。			
LV3	战士族以外モンスター禁止	禁止加入战士族以外的怪兽	ヒーロー・キッズ
建议：战士族同样是一个具有灵活战术的高完成度种族，个人无条件推荐“神剑－凤凰之刃－”＋“次元融合”战术			
LV3	ドラゴン族以外モンスター禁止	禁止加入龙族以外的怪兽	サファイアドラゴン
建议：推荐使用“未来融合”＋“龙之镜”＋“次元融合”的强力OTK战术。			
LV3	光属性モンスター以外禁止	禁止加入光属性以外的怪兽	裁きの代行者 サターン
建议：和LV1的“光属性モンスター以外禁止”基本相同的配置即可。			
LV3	炎属性モンスター以外禁止	禁止加入炎属性以外的怪兽	超热血球儿
建议：小心“超热血球儿”的强化效果，可以考虑使用自闭卡组配合“日珥龙”进行削血			
LV3	魔法使い族以外モンスター禁止	禁止加入魔法使族以外的怪兽	ブラック・マジシャン
建议：“次元魔法”、“混沌黑魔导”都是绝对要下的强力卡片。			
LV3	陷阱禁止	陷阱禁止	サイレント・ソードマン LV7
建议：合理使用魔法，但是依然应该以怪兽为主力，因为对手有“沉默魔法师”。			
LV4	セット禁止	禁止SET（盖放）行为	ボタニカル・ライオ
建议：别心痛，把卡组里的翻转效果、陷阱卡都拿出来吧，尽量选择除去能力强的魔法卡以及高攻击力的怪兽卡。			
LV4	ATK1000/DEF1000以上禁止	禁止加入攻击、守备力1000以上的怪兽	N・グラン・モール
建议：攻击中坚力量推荐“卡片炮手”、“姆卡姆卡”、“卫星加农炮”。			
LV4	恶魔族以外モンスター禁止	禁止加入恶魔族以外的怪兽	暗黒界の武神 ゴルド
建议：可以再利用LV3“恶魔族以外モンスター禁止”中使用的卡组。			
LV4	アンデット族以外モンスター禁止	禁止加入不死族以外的怪兽	ダブルコストン
建议：投入“金字塔龟”、“吸血鬼领主”、“龙骨鬼”、“生者之书”、“木乃伊呼声”等不死族标配卡的同时，可以考虑投入“魔之卡组破坏病毒”、“技能抽取”等卡。			
LV4	机械族以外モンスター禁止	禁止加入机械族以外的怪兽	古代の机械工兵
建议：对于“电子龙”的投入千万别想太多，直接下3张就行了。无责任推荐“超载嵌合龙”卡组。			
LV4	攻击禁止	禁止发动攻击	黑魔导师クラン
建议：自闭削血、连锁爆击卡组绝对适合这个题目！			
LV4	战士族以外モンスター禁止	禁止加入战士族以外的怪兽	异次元の女战士
建议：再次利用LV3“战士族以外モンスター禁止”中使用的卡组吧。			

等级	限制条件原名	限制条件译名	对手
LV4	最大デッキ	主卡组刚好为80张卡	ニードルワーム
建议：没什么难度的决斗，小心对手的卡组破坏效果就可以了。			
LV4	トゥーンモンスター以外禁止	禁止加入卡通怪兽以外的怪兽	ブルーアイズ・トゥーン・ドラゴン
建议：使用“卡通目录”、“卡通炮兵”、“替罪羊”、“强制转移”、“恶魔圣域”以及类似的陷阱怪兽。			
LV4	リバースモンスター以外禁止	禁止加入反转效果以外的怪兽	深渊暗杀者
建议：推荐“深渊暗杀者”、“神圣魔术师”、“魔装机关车”、“食人虫”进行辅助，应该选择“扭特”为攻击主力。			
LV5	レベル4以外禁止	禁止加入等级四以外的怪兽	ジャイアント・オーク
建议：对手使用等级四的一系列高攻负面效果怪兽，并以“技能抽取”、“最终突击命令”弥补其缺点。注意加入破坏后场以及“地碎”、“炸裂装甲”等MUD魔法、陷阱卡。			
LV5	E・HERO以外禁止	禁止加入E・HERO以外的怪兽	E・HERO フレイム・ウィングマン
建议：因为对方也使用E・HERO，所以果断地放弃“摩天楼”吧。			
LV5	LVモンスター以外禁止	禁止加入LV怪兽以外的怪兽	アームド・ドラゴン LV10
建议：主力是“黑炎龙LV8”+“王宫通告”，卡组构成应该以能生祭召唤的中级LV怪兽为主，配合“洗脑”、“灵魂交错”等卡以提供祭品。			
LV5	暗黑界以外禁止	禁止加入暗黑界怪兽以外的怪兽	暗黒界の军神 シルバ
建议：注意谨慎使用“手牌抹杀”、“暗黑界之取引”、“墓穴的同路人”等可以丢弃对方手卡的卡。			
LV5	攻击力?以外禁止	禁止加入攻击力为?以外的怪兽	原始太阳ヘリオス
建议：以“原始太阳”三套件和“红莲魔兽”为怪兽构成成分，以除外战术为主要战术。			
另外，除外比较麻烦，推荐使用“连锁爆击”卡组或自闭削血卡组。			
LV5	地属性モンスター以外禁止	禁止加入地属性以外的怪兽	マスター・オブ・OZ
建议：注意加入一些可以切实除去对手怪兽的魔法、陷阱卡，同时推荐“月之书”、“敌人控制器”。			
LV5	特殊召唤禁止	禁止进行特殊召唤	古代の机械巨人
建议：对手以不能特殊召唤的“古代机械”系列为主力，而且攻击力不敌，要小心“次元墙”、“魔法筒”等陷阱都对它们无效。			
LV5	炎属性モンスター以外禁止	禁止加入炎属性以外的怪兽	红莲魔兽ダ・イーザ
建议：小心对手在除外卡数达到一定数量后以“红莲魔兽”作突击。			
LV5	魔法禁止	禁止加入魔法卡	黑蝎－陷阱はずしのクリフ
建议：推荐用“人造人”、“王宫通告”控场后再进行压制。			
LV5	水属性モンスター以外禁止	禁止加入水属性以外的怪兽	凭依装着－エリア
建议：强化在LV2“水属性モンスター以外禁止”中使用的卡组后即可。			
LV6	天使族以外モンスター禁止	禁止加入天使族以外的怪兽	天界王 シナト
建议：对手是以“天界王”为中心的天使仪式卡组，不过天使族的墙壁怪兽很多，加入“双生天使”、“棉花糖”可以使防守稳固不少，攻击主力建议使用“天空勇者”。			
LV6	暗属性モンスター以外禁止	禁止加入暗属性以外的怪兽	龙魔人 キングドラグーン
建议：强化之前在LV1“暗属性モンスター以外禁止”中使用的卡组即可，不过要小心“龙魔人”的控场能力。			
LV6	兽族以外モンスター禁止	禁止加入兽族以外的怪兽	森の番人グリーン・バブーン
建议：兽族的爆发力不错，配合“野性解放”、“家畜虐杀”更是强劲。对手的“森之番人 绿狒狒”是张很麻烦的卡片，有机会的话还是将其除外吧。			
LV6	通常召唤禁止	禁止使用通常召唤	E HERO ワイルド・ジャギーマン
建议：对手使用的是E HERO融合卡组，爆发力很强。建议多准备如“炸裂装甲”、“落穴”之类能有效除去对手怪兽的卡，同时推荐用“融合禁止地区”封锁住对手的融合连锁，然后使用“愚蠢的埋葬”+“魂之解放”+“次元融合”的战术打击对手。			
LV6	モンスター禁止	禁止加入怪兽卡	メタル・リフレクト・スライム
建议：推荐路线有两条：一是使用无怪兽的“连锁爆击”或自闭卡组；二是使用陷阱或魔法怪兽，如“死灵佐玛”等。			
LV6	D HERO以外禁止	禁止加入D HERO以外的怪兽	D HERO ドレッドガイ
建议：D HERO的打法很多，可以打普通D HERO，可以打Bloo-D，可以打“钻石人”卡组，还可以配合“神剑－凤凰之刃－”和“次元融合”。自由发挥吧。			



等级	限制条件原名	限制条件译名	对手
LV6	アンデット族以外モンスター禁止	禁止加入不死族以外的怪兽	ヴァンパイア・ジェネシス
建议：加强LV4“アンデット族以外モンスター禁止”中使用的卡组即可。			
LV6	机械族以外モンスター禁止	禁止加入机械族以外的怪兽	サイバー・ツイン・ドラゴン
建议：继续推荐打“超载嵌合龙”卡组。			
LV6	恐龙族以外モンスター禁止	禁止加入恐龙族以外的怪兽	超传导恐兽
建议：推荐“超级槌首龙”、“氢素龙”、“奇迹之侏罗纪蛋”、“大进化药”、“摆尾攻击”、“大地震”、“化石发掘”；或者可以考虑配合“魂之解放”使用“无限恐龙”作主力。			
LV6	六武众以外禁止	禁止加入六武众以外的怪兽	六武众－ニサシ
建议：“六武众－斩次”可以作为下级主力，“漆黑之名马”、“紫炎之霞城”可以很好地辅助六武众。			

解完所有制限决斗后发现无怪兽的卡组很适合用来解制限决斗，尤其推荐“连锁爆击”卡组，果然这年头无怪才是王道啊。

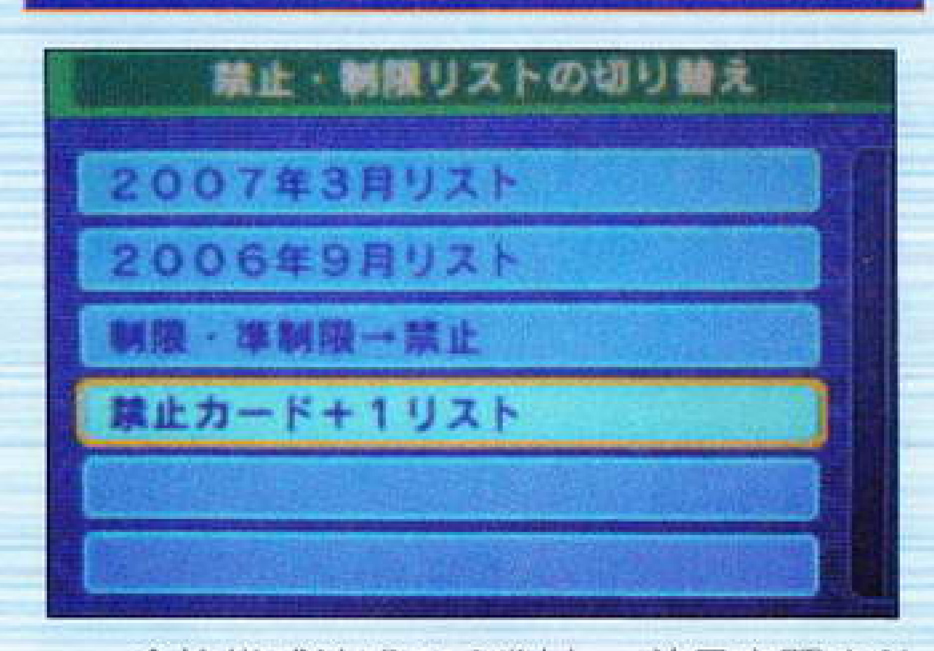
其他

鉴于篇幅限制，主题决斗、残局解谜我们以后有机会再进行介绍，接下面就让我给大家带来一些其他资料。

稀有卡搜索方法

本次只要在一个卡包的某一位置抽到了稀有卡，则在其他包的同样位置中就能抽到同样罕贵度的卡片。比如你在A卡包中抽到了金字的卡片，则在其他卡包的同样位置也能抽到金字的卡片。

禁止卡使用方法



全体模式达成95%以上，并且主题决斗中得到20个以上S评价后，你将能在卡组中放入一张禁止卡片。

高效率获得DP的方法

因为本游戏中需要使用决斗内赚取的DP购买卡片，所以DP在游戏中的作用可以说是至关重要，如何才能高效率地赚取DP也就成了大家都广为关注的问题，这里我就给大家介绍两种可以高效率获得DP的方法吧：

1.在自由对战模式的“卡组卡表对战”已经可以使用的情况下，将一个0张卡的卡组保存为卡组列表的第一个（位置不是必须为第一个，只是为了提高效率罢了），然后读取任意一个卡组并进入“卡组卡表对战”，将那个0张卡的卡组交给“镜子幻想师”使用，然后就可以拿着DS随便做什么，剩下的只是不停按A键罢了。



2.可以使用Wi－Fi的情况下，连接上Wi－Fi并进入查看排名菜单，然后下载积分靠前决斗者的镜像，之后在自由决斗模式中选择与其决斗，胜出后能获得更多的DP。

NDS **蜡笔小新DS 呼风唤雨 涂鸦大作战！**

クレヨンしんちゃんDS 嵐を呼ぶ ぬってクレヨーン大作戦！

◆Banpresto◆ACT◆2007年3月21日◆日版
◆1－5人◆4800日元◆无对应周边

从GB时代开始，《蜡笔小新》就已是掌机上的常客了，毕竟经常冒出成人语言的小新也是魅力常在的。本作的独特之处，在于是用NDS的触摸功能将“《蜡笔小新》系列”的“蜡笔”诠释给了玩家。下面，我们就一起来看看这款最新的《蜡笔小新》吧。

文 马修 美编 咕噜

光环收录

入门指南

进入游戏前，还是先讲解一下游戏最基本的吧。进入游戏后第一项是新游戏，第二项是读取记录，第三项是玩迷你游戏，最后一项是通过无线通讯功能给朋友礼物。

游戏支持触摸操作和按键操作，选关画面时，选择关卡支持方向键操作，而下面两个美女对应的选项则只支持触摸操作。游戏中蜡笔解谜部分需要触控笔操作，召唤同伴及使用下屏指令时也要用触控笔点，其余仍为按键操作。





游戏中的下屏指令就是下屏最下边的三个图标：左边的蜡笔图标是进入涂鸦界面，中间显示持有的罐头及星星，点右边的小新图标则进入变身界面。



关卡选择画面的下屏左右各有一MM，进入左边玛娜的选项后，其中第一项コレクション是收集品浏览，第二项データかんり就是存档相关的了，データかんり中的第一项データのきろく是存档，第二项データのよびだし为读档，第三项データのさくじょ为删除存档。右边莫娜的选项则是商店，可以用游戏中得到的钱在这里买到各种道具物品。

涂鸦系统





游戏中到达某些地点时，上屏右上角的蜡笔图标会闪动，点击下屏蜡笔图标进入涂鸦界面，找到相应的位置涂上对应的颜色既可。实在找不到，也可以点击下屏的同伴小黑猪来提示。

变身系统

变成系统是“《蜡笔小新》系列”的特色之一，本作有8种形态，普通小新是最始初的，动感超人变身则是隐藏在《阿拉丁和神灯》关卡的洞窟里，其余6个变身就是在游戏的6个故事中得到。变身如下——

小新的8种变身

普通　获得：初始状态



在树、电线杆子等处按上，可以爬树。跳起后再按跳可以二段跳。普通攻击为捅人PP的手指，配合←或→还能使出“突进指”，但他的手指除特殊时候外，一般时候连杂兵都伤不到，因此主要的攻击方式是跳起来踩。

西瓜　获得关卡：神豆和小公主



可以挂在叶状的挂点和藤子上，按↑或→+攻击键可以向上或向前伸出瓜蔓挂在叶状挂点上，在挂点上按↓蓄力，瓜蔓会被拉长，靠反作用力小新就会跳到更高的地方去。瓜蔓虽然杀不了敌，但可以麻痹敌人，碰到敌人可以靠踩来消灭掉。

电鱼　获得：龟兔赛跑



在水里非常好用、但在陆地上比较笨的水下变身，按攻击键是放电，但效果非常差劲；连按跳起后↓+B，这一招倒还不错。

袋鼠　获得关卡：阿拉丁和神灯



跳跃力强、会打拳的强力变身，按住攻击键还可以打出威力更大的蓄力攻击。

甲虫　获得关卡：竹子姑娘



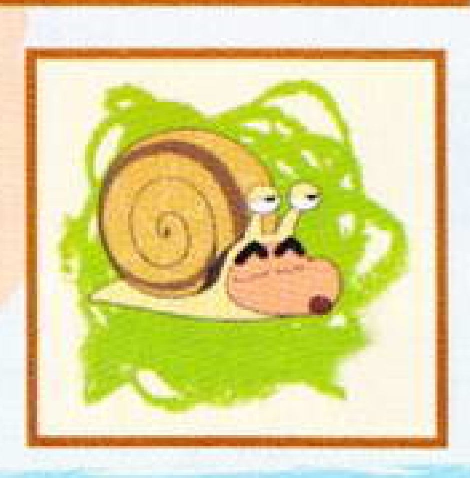
甲虫装小新可以和普通装一样爬树，还能举起并抛出重物。

机器人　获得关卡：公主传说



按攻击键为飞拳，空中按住B还可以进行短距离喷射飞行。

蜗牛　获得关卡：甜蜜的梦



慢，无攻击能力，不能跳，但可以爬墙甚至爬到棚顶上去，按攻击键缩进壳内后可以在针刺地形上无伤滚过。

动感超人　获得关卡：阿拉丁和神灯



按攻击键为中距离攻击，按住攻击键还能使出威力更大的攻击，也会二段跳，普通跳跃攻击为飞踢，二段跳后按攻击键则为威力非常大的滚动攻击。

同伴系统

游戏中，可以获得同伴，召唤同伴为触摸屏操作。同伴的作用如下。

小黑猪	给小新以涂画的提示。
小白	缩成个小白球攻击敌人。
阿呆	限定时间内让除小新外的一切都变慢。
正南	可以挖出地上闪光的地方的宝物。
风间	说些很绕圈子的看似有用、实则废话的提示。
小葵	让全屏的敌人眩晕。
妮妮	扔兔子娃娃，如果是非袋鼠变身，妮妮会扔出个超大的兔子娃娃把全屏杂兵灭掉；当小新是袋鼠变身时，妮妮扔出的是个小布娃娃，用袋鼠的蓄力重拳把兔娃娃打飞可以将前面的杂兵全部扫掉。
动感超人	在小新跌进悬崖、海底等处时出来救小新一命。
爸爸	将小新扔到前或上的地方。
妈妈	扔给小新补HP的罐头等食物。

迷你游戏

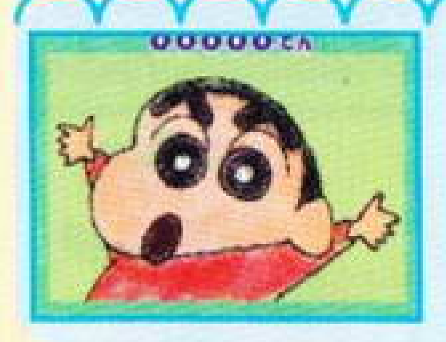
本作的迷你游戏有5个，最多支持5人对战。

さんりんしゃできょうそうだゾ



骑单车，用触控笔顺时针转下屏的车轮，屏幕杀手现身……

ぬりえ コンクールだゾ

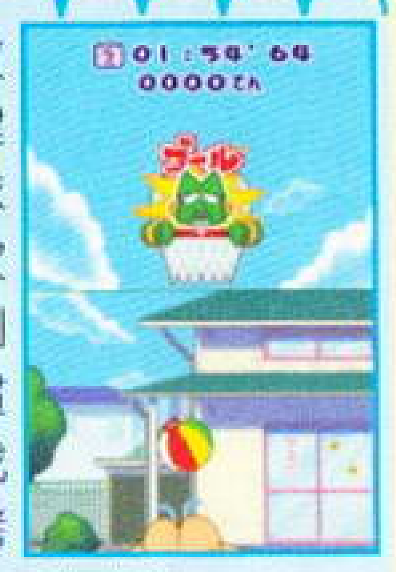


按照给出的例图来上色，比较考验玩家的耐心、细心以及记忆力。

ひまわりあGOGO!

用触控笔调整不同方向的方块给向下爬的小葵拼出路，路被堵死或小白被挤都算失败——难度非常高。

ふうせんヒューヒューだゾ

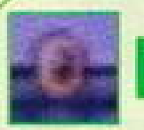


超级猥琐的脱裤子放屁版"打砖块"。用左右键移动撅屁股的小新。在球即将落下时对着麦克风吹气，使小新放屁将球崩到钢达姆的篮筐里。游戏贯通上下屏，因此该小游戏对玩家的肺活量是个考验，实在吹不动可以试试用电扇吹。

歌ラゲッだけ爆弾

月面砸地鼠的游戏，在两分钟的时间里用触控笔去敲从洞里钻出扔炸弹的外星人，小白也跟着凑热闹。别把小白给砸到了，一开始不难，往后外星人越出越快，数量也越来越多。

道具



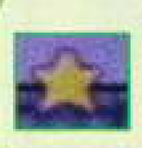
金钱

可以在商店买东西。



饮料

回复一滴HP，3瓶一起的会补更多。



星星

收集满10个会多一个备用罐头，集齐3个罐头再加10颗星，下屏中间就会变成可一次补满HP的大罐头。

攻关全解

冒险由小新的旅游的梦开始——



序

小新做了个梦，梦到在路上碰到了即将出游的奈奈子姐姐，跳上奈奈子的车，然后冒险开始了……这一关基本上是熟悉操作。路上，先跳下车爬上电线杆帮奈奈子取回帽子。在十字路口处将红灯涂绿然后回到车上，汽车就继续前进。到了海边看告示牌时发生奈奈子被流氓骚扰事件，瘦流氓用二段跳踩掉，壮流氓则直接对其PP一指……海边的破帆船前，用白蜡笔涂上船帆破掉的部分后，帆船出海。当船漏水时，用绿蜡笔涂上船的漏洞。最后，海上出来了戴救生圈的大象，踩它的头几次后，大象被干掉。之后进入主要关卡界面，可以随便选择关卡进入。

龟兔赛跑（ウサギVSカメ カチカチもうレース）

1

出来后就获得电鱼装，第一关是熟练下新的水用装，水下很方便的。龟兔赛跑正式开始后，小新要变身成电鱼用↓+B的技能将拦路的木桩踩下去给乌龟开路，如果实在嫌乌龟走得慢，也可以像《马里奥》中那样把它踩得缩进龟壳，然后再踩上一脚让龟壳飞快地滑出去。到达第一处水边的木桩时先不要急着将其踩下，否则就拿不到水中的奖命道具了。第二个水坑要将三个竹筒全踩到，令竹筒里的水注满池塘，才能让乌龟通过。之后一个垂直坡处，先将紧贴坡的柱子踩下，让乌龟走到被踩下的柱子上，再去踩邻近的柱子，使坡下的柱子弹起，将乌龟弹到坡上。

再往前出现分支关卡，走上方会看到兔子靠着沙袋睡觉，此时如果能变成袋鼠的话，可以用蓄力重拳打爆沙袋，同时将兔子打飞至终点，兔子获胜，进入分支2-A。

如果走下方，将乌龟通不过的巨木涂黑，巨木变成大炮，然后和乌龟一起钻进大炮被轰向终点，乌龟获胜，进入分支2-B

2—A

帮助兔子航船，对手小熊猫会变成巨大的小熊猫（汗），手持魔杖向兔子的船发冲击波，用绿蜡笔将它遮着的白色叶子涂绿，叶子就会掉落，小熊猫扔掉魔杖伸手遮着，然后变成真正的小个子小熊猫，向兔子的船扔东西，这时赶紧跳过去踩它让它消失，不然它还会变大……注意不要在对方船离得太远时涂掉对方的叶子，太远踩不到，还可能被它胡乱扔的东西砸到。

2—B

和乌龟来一场水下友谊赛，这一关水下有杂兵，也有相当于针刺的珊瑚，因此收集道具时要小心，下水后通过急流地带向左，可以得到傻傻的阿呆做同伴。前进时要特别小心一个上面珊瑚、下面深沟的狭窄通道，碰到珊瑚后立刻会掉沟里死掉，推荐方法是紧贴着最下边走。

和乌龟前进到一个水下十字路口，（汗）要把蓝色牌子涂红才能通过。接下来也注意不要被落下的珊瑚砸到。再往前碰到乌龟在傻转一颗星星，只要把星星中的蓝星星涂成黄色，令其实体化，就可以使整个传动系统连接上从而打开路障。

3—B

只有B 路线才出现的BOSS关，和龙女"战斗"，龙女在龙宫到处躲，躲过的窗子呈出红、黄或绿色，确认龙女最终所在的窗子并用对应颜色的蜡笔涂上，龙女就会眩晕地出现在窗子里，这时上去按B 放攻击电她，就会对她造成伤害；找对窗子却涂错颜色，她会呈辐射型放电鳗，要远远躲；没找对窗子她就放鱼群甚至水母，这些躲起来就比较困难了。当然，不管什么时候，别忘了躲那只游来游去的小乌龟。随着对龙女的伤害越来越大，窗子里小龙女会闪得越来越快，乌龟的骚扰也更加多样。

竹子姑娘（タケとりまんねんカキ8ねん）

1 这里小新会变成甲虫，甲虫小新可以拖举重物，第一个蜂窝就用石头砸吧。竹林里有几只蚊子的地方，可以用蓝、黄色蜡笔涂蜡烛，让蜡烛的蓝、黄色火苗引来蚊子并将其烧死；仁慈一点可以用红笔涂，这样蜡烛会喷出红色火苗，让蚊子围着红火苗转。关卡最后出现分支，走下方路线为A分支，变成西瓜小新走上方则进入B分支。走A分支的话，还要用甲虫小新的举抛特技帮老人装完一筐笋后，然后用白蜡笔涂右数第二个竹子，竹子里的少女出现了。

2—A 强制卷轴关卡，妮妮小姐被巨大的兔子怪追击，小新要把妮妮小姐丢下的物品向上抛给大兔子，注意别被大兔子砸碎的墙杂兵的偷袭伤到，否则会伤血，如果拿着物品会掉落拾起的物品但不会被伤血。路上有半截的竹子，用绿蜡笔涂上断口后，竹子会长起来，上面可以得到很好的道具。



2—B 树上藏有扔青柿子的猴子，将树上的柿子涂红，猴子就舍不得扔柿子了。走进飘落枫叶的树林，在一棵绿色的树前，将树涂上红色，这棵树上就也能飘落红叶了，小新则可以踩着这些落叶通过。在水车前，先跳上水里的木头（一定要先跳到木头上），然后用绿色蜡笔将水车引水竹子的漏洞补上。

3—B BOSS战。将袋女跌倒后摔在地上的毛栗子涂红后，栗子会变成火焰烧向上方。猴屁股露出来时，对猴屁股涂红，猴子就会变成超大个的柿子掉下树来。踩过筒女后用红色涂其下盘，她会带火逃走。这一关难度很高，因为对方有4大天王，我方只有蜡笔小新，想把猴子掉地上后再被火烧非常难，还是用火栗子烧吧，不过要小心躲栗子，袋女出现后就准备往树上跳吧，之后先别着急涂红蜡笔烧栗子，先确定猴子在哪棵树上出来再烧。



甜蜜的梦（スウイート・ドリムス）

1 这一关小新变成了蜗牛，先习惯一下吧。第一个需要用蜡笔的地方，是用黑笔把白云涂成乌云，让老天爷下大雨，从而使墙壁上的小蘑菇长大。后面的蛛网破了的话可以用白色蜡笔涂上补好——有些实在过不去的地方就变回普通小新用二段跳。到终点时，继续当蜗牛进入上方路线2-A；走下方路线则要变成机器人小新，用飞拳打碎拦路的石头后，进入分支关卡2-B。



2—A 一开始有个沟，别傻，变回普通装跳过去。路上会发现扮成树的老爸，老爸成为同伴后，可以把小新向前或上抛出很远。有个没有喷出彩虹的雕像，要用蓝蜡笔将盆涂蓝，才会出现彩虹桥。最终，小新看到了睡美人，结果却……

2—B 进入一个蛋糕厂，在一个黄蛋处，用黄蜡笔涂上黄色蛋后，里面会出现一只小鸡，乘小鸡飞到右上就能得到同伴妮妮。蓝色火苗前，要不断踩奶杯旁的搅拌把手，让里面的奶溅开浇灭火焰火苗。第二个空容器处要先在杯中涂上白色，杯子里出现奶，再接着踩杯子旁搅拌把手让奶浇灭火苗。制作饼干处，按照提示将饼干涂白，饼干进入烧烤传送带时饼上会冒泡，利用泡泡可以把小新弹到高处。

3—B BOSS战，将巫女扔下摔碎的蛋糕用白蜡笔涂上使其重新完整，然后跳上蛋糕去踩巫女的头。（也可以用机器人的飞拳。）注意不要踩到蛋糕上生日蜡烛的火焰。巫女扔出的甜饼也可以踩，但饼很多，容易受伤。



神豆和小公主（おおきなまめとちいさなひめ）

1 小新出来被瓜砸到，变成了西瓜小新。去左上可以收到同伴风间。在有藤头的地方，用绿蜡笔将藤头涂上后，藤头就会长出藤子。向上前进遇到乌云闪电时，只要用白蜡笔把乌云涂成白色，就风清云散了。



2 来到了巨人的房间里，下方有巨大的臭脚挡路不可通过，上方则有空杯挡路。把杯子涂上黄色，杯子里就会出现啤酒，巨人端起酒杯喝酒后，小新就可以通过了。通过后变西瓜小新走上方路线会继续第2关，变成蜗牛小新走下方路线则进入第3关。

走上方路线出了巨人的屋子后，又来到巨藤上，小心那些爆掉的大豌豆，白色虚线围成的地方用白蜡笔涂色后（后面黑色虚线围成的要用黑蜡笔涂），就会变成可以立足的实体平台。最左上面可以收到正南为同伴，有了他就能挖出藏在闪光地点的钱币了。到类似“青蛙过河”的踩船上行版面时，建议换回普通小新，毕竟二段跳的回旋余地非常大。跳到最上方，发生剧情后，将星星桥涂红，于是，超级蹩脚的“雀桥相会”上演……

3 出来可以得到同伴动感超人，上方荆棘地带要变成蜗牛再按Y或B缩成球通过，水里无疑就是电鱼装。乘上大青蛙后，花骨朵用红色蜡笔涂后会绽放成荷花，花中藏有好东西。乘大青蛙后推荐用电鱼装，防止贪财时失足落水后尴尬。青蛙接力部分的最后会出现的蝌蚪，用绿蜡笔把蝌蚪涂绿，蝌蚪会变成青蛙，然后就可以继续接力前进了。

4 BOSS战，对决一只戴着钢盔的大地鼠，正常攻击对它无效，需要在背景水晶（绿、蓝、红三色）亮时在水晶上涂与水晶相同的颜色（反应要快，建议看到水晶发光后立刻用按方向键的左手大拇指去点下屏的蜡笔图标），水晶发出光芒，眼睛见不得光的大地鼠立刻摘下钢盔遮光，这时去踩它的头就可以对它造成伤害。平常它戴钢盔时也要去踩，否则这个家伙会和你玩地震塌方。



阿拉丁和神灯（アラジンとシンドバッド）

1 进入后发生剧情，小新变成袋鼠，版面中的沙袋都要用蓄力重拳才能打碎。进入山洞前会有分支，正常走下面的路线会进入分支A，站在插头上变成鳗鱼不停放电（连按Y或A），就会到达B分支路线（上去后同样要对插头放电）。

走A路线后会继续进入山洞，山洞里有不少壶群，只要不是打碎的，在壶上涂与壶相同的颜色都会有不错的东西，黄色的会出钱，绿色的会出弹簧，白色的则会吐出飘着的云。云踩一下就会碎掉，因此何时起跳要掌握好时机，这种场景推荐用普通小新，毕竟二段跳的回旋余地大于袋鼠装的远跳。此外，第一个踩云通过针刺地形的地方，下面隐藏着一个奖

命，别漏掉了。第三个灯台处有一个灰的动感超人头盔，将之涂蓝，就会获得隐藏的动感超人变身。

2—A BOSS战，用蓄力重拳锤掉猪版的灯神，再把阿拉丁踩掉，阿拉丁会带着灯神会跑到版面另一边，接着猪版灯神会放猪公仔攻击，（金色的猪公仔还会跳……）还会吹风不让小新靠前。一开始坏掉的砖也要及时用绿色蜡笔补上。推荐打法是踩掉阿拉丁后，立刻到版的另一边，在灯神出现的位置前面事先蓄力，待灯神现身立刻把它打掉，打得及时的话，它的猪公仔就会摔碎，不会对小新造成伤害。

2—B 没什么好说的，顺着水流前进，别受伤太厉害就行。至于上下路线，只是收集不同而已。最后踩个插头放电就可以过关。


3—B 出来就可以收到同伴小葵，前走碰到风间版的波斯武士后，把树上的毯子涂红，然后便和这个胆小的波斯武士来一次刺激的飞毯之旅了。飞毯的操作方法是站在毯子前端毯子向下飞，站在毯子后面毯子向上飞，站在中间则是平着飞。一路上好东西不少，但注意躲避飞鸟、海浪和闪电。



公主传说（プリンセス プリンセス）

1 小新一出现，就被机器人“钢达姆”拦住了路，给小新强制换了个机器人装后，机器人小新便诞生了，机器人小新能使用超级系机器人的招牌技飞拳，模样也很热血，除了飞拳，还能进行少许的喷射飞行，虽说想飞越宇宙基本没有可能，但飞过短短的针刺地带还是没有问题的。此外，小新在空中出飞拳时也会停留在空中片刻，而飞拳还能加到道具物品。踩上雪球后要向相反方向走，雪球才能向前进，到达尽头后记得立即起跳并飞到上方的平台，否则雪球会消失。一路上的冰凌可以用白蜡笔涂成小布佛。

该关卡的尽头出现分支，走上面路线到2-A；走下面路线变蜗牛爬上峭壁，再变成甲虫拨开路障后，进入2-B。

2—A 胖妇人做饭，愁火不旺，空中还有杂兵捣乱，把空中的杂兵干掉后，右上画笔图标出现提示，切换入涂色界面，用黄色涂上红灯泡，于是胖妇人灯泡一亮、灵光一现，用嘴吹了起来（吹得煞是吓人）；之后又出现三个杂兵，把它们干掉后继续把灯泡涂红，胖妇人接着吹……干掉几拨敌人后，胖妇人的作品完成了。注意，杂兵们的子弹有红色和绿色两种，其中绿色子弹会反弹，要特别小心。

2—B 出来后就能救到妮妮。往前走见老爸在擦窗子，用黄色蜡笔涂脏窗子上即可帮老爸擦窗户。全擦过干净后老爸走进屋子，小新走到门处按上，也可以进门了。进入后变身机器人打掉墙角的蜘蛛网。上楼梯到二楼，左面的门里用白蜡笔把猴屁股涂白可以得到隐藏的迷你游戏。用蓝蜡笔涂张开的窗帘，让窗帘也束上，左



3—B 面房间打扫完毕，房间左上的道具可以变成蜗牛爬墙拿到；右面房间也是束窗帘。最后和大叔对话，把扫帚涂红，过关。

强制卷轴关卡，帮助很夸张的壮女人逃出城堡，刚出来就能得到伙伴阿呆，阿呆发动的时间拖慢技能对于本关很有帮助。要及时消灭不断出来骚扰的流氓，建议用机器人小新。楼梯断开处要用与楼梯一样的蜡笔将断处涂上。最后，壮女人踩香蕉皮摔倒，留下了一只水晶舞鞋……（汗）

6个主要关卡的全部关卡完成后，便出现了隐藏的最终关——



最终关

1 小新和奈奈子姐姐继续乘船到某岛，下船后又去看路牌，结果奈奈子再次尖叫——这次不是被流氓骚扰那么简单了，而是被抓走了，被抓走时她留给了小新最终的七彩蜡笔。用彩色蜡笔涂超长管道的封口，管道就会打开。进去后，第一个平台要变成蜗牛通过，接下来变成机器人通过上下都是针刺的平台，再变成西瓜小新通过锁链地带——这个部分不必冷静，冷静了也一样会死，干脆就大胆往前跳。

通过锁链地带后发现恶人挡路，用七彩蜡笔把四个蔬菜涂上后，小新的四个朋友如日本特摄片般登场并灭了恶人，接着"朋友特摄队"成为伙伴。接下来杂兵以超人姿态拉风登场，只有在他即将攻击时张开防御的东西，才可以用机器人的飞拳打到他——三拳搞定！



2 狭窄通道里有不少敌人正面袭来，变成袋鼠用拳头侍候！接下来在有N、S字样的磁铁块的地方，将蓝磁铁涂红或将红磁铁涂蓝，都会使方块变成另外一种磁极，利用同极相斥、异极相吸的原理来改变版中方块的磁极，就可以向上前进了，至于针刺上那些宝物，变成蜗牛去拿吧。

接着前面出现个机器人拦路，只有在它打开舱门发射导弹时才可以伤害到它，而它的导弹又能阻挡机器人小新的飞拳——实在难搞就召唤"朋友特摄队"上吧！

进入下一版面，通过水域，遇到另一个机器人，这次机器人舱口开在下方，但大多时它会放电，这里推荐的当然还是机器人小新，但如果被机器人逼至角落，就变身蜗牛躲进壳里好了。舱口打开后除了召唤"朋友特摄队"，自己也要勤加攻击。

3 最终BOSS战，小新要面对一个巨大的机器人。传送带上的火箭需需要有红黄蓝三种部件，在火箭上涂缺的那个颜色，火箭就能起飞了。然后爬在火箭上，待发射出去后跳到第一个打落火箭的机器臂上，迅速变身成机器人小新，在机器人的铁爪伸到最长去抓第二下时立刻向前起跳可以躲过下一个机器臂的攻击并利用喷射跳到下一个机器臂上（此处需多找感觉），如此到达最上方变回普通小新跳到伸出的炮的上面，用红蜡笔涂飞碟上的红线，可以将飞碟引爆，飞碟掉落砸到机器人的头部，才会对之造成伤害。然后就落回地面重新上攀，继续去引爆飞碟砸机器人（把飞碟引爆后仍逗留在上面，可不会再出飞碟哦）。几次后，机器人头顶出现个大飞碟，用彩蜡笔涂它，大飞碟就变个脸盆状的大东西砸碎了机器人的护罩，通关！



作为原Square旗下的著名S·RPG作品，“《前线任务》系列”凭借其厚重的世界观和出色的系统获得了不少玩家的支持。现在，曾经在多个平台上登场过的系列初代作品终于来到了NDS平台，游戏以PS版的《前线任务 1st》为蓝本进行移植，并加入了一些新要素，喜欢战棋游戏的玩家值得一玩。

光环收录

文 雷伊 美编 澄香

NDS 前线任务 1st
フロントミッション 1st
◆Square Enix◆S·RPG◆2007年3月22日◆日版
◆1人◆512M◆4800日元◆无对应周边

FRONT MISSION 1st
フロントミッション ザ・ファースト

系统介绍

操作

本作的操作虽然可以用触控笔来完成，但由于指令字体实在过小很不容易点击，相比之下还是传统的按键操作更加顺手。进入战斗后光标会自动移到主人公罗伊德机体上，按L和R键可以切换操作角色。光标停在我方机体上时按X键可以调出指令菜单，如果与我方的补给车相邻的话，菜单中会增加“Supply”和“Equipment”选项，前者用来补给弹药，后者用来补充装备和道具。将光标移动到敌机体上按Y键可以查看他们的移动范围。另外，战斗画面中按START键可以调出系统菜单，其中的“Interruption”选项是用来中断记录的。本作的中断记录和《火纹》等战棋游戏不一样，就算读取存档也不会消失，所以可以放心S/L。

战斗

本作中的大部分机体都由躯干、左右腕和腿部构成。如果左右腕的HP为0则机体无法攻击；如果腿部HP为0则移动力下降；躯干HP为0则机体直接损坏，无法战斗。本作中主人公罗伊德的机体被击破就会GAME OVER，其他我方机体和角色就算被击破的话战斗后只需要付费修理就可以回归，不用担心会永久离队。战斗中如果让有部位被击破的机体与我方补给车靠近，下一回合该部位就会被修复，部位的HP变为1。当然，躯干被击破是无效的。这一补给方法对敌军同样适用，因此有时可以在击破敌机某个部位后故意让他们回去修复，如此反复可以用来练级。

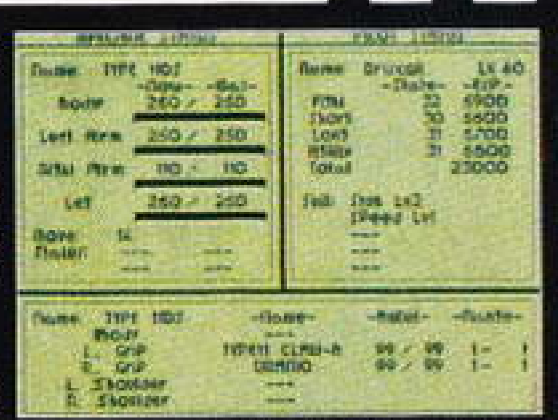


机体组装



在组装机体时除了要注意搭配躯干、左右腕和腿部外，还要注意装备的重量不要超过机体的最大承重。承重的最大值可以通过背包(Backpack)来扩充。考虑到躯干的重要性，组装机体时应该尽量选择HP较高的躯干。

能力



机师的能力值一共有4 项，分别为：格斗(Fight)、近距离攻击(Short)、远距离攻击(Long)和回避(Agility)。在战斗中分别使用格斗武器、近距离武器和远距离武器可以提高相应的经验值，而回避经验值则要使用防御指令才能取得。各项能力的累计最高经验值为9999。机师的各项能力可以通过购买电脑芯片(Cumputer)来调整。

技能

当机师某项能力的经验值达到一定程度时，就可以习得与该能力相关的技能，一共有7种。可以习得的技能会在列表中显示，每次只能选择一种，并且一旦习得就无法拆卸，每位机师最多可以习得5种技能。另外，并不是每位机师都可以习得所有技能的，下面对7种技能的作用和O.C.U.篇机师的技能习得情况做一个归纳介绍。





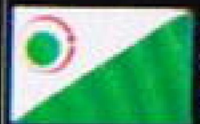
技能	类型	效果
Stun	格斗	让敌人昏迷无法行动，等级提高时发动率上升
Double	格斗	用双手装备的格斗武器连续攻击敌人，等级提高时发动率上升
First	格斗	先制敌人，等级提高时发动率上升
Duel	近距离	瞄准敌人任意部位集中攻击，等级提高时命中率上升
Switch	近距离	用双手装备的近距离武器连续攻击敌人，等级提高时发动率上升
Speed	近距离	增加近距离武器的攻击次数，等级提高时发动率上升并且附加攻击回数增多
Guide	远距离	瞄准敌人任意部位集中攻击，等级提高时命中率上升

机师	可习得技能
罗伊德(ロイド)	Stun、Double、First、Duel、Switch、Speed、Guide
坂田龙二(サカタ)	Stun、Double、First、Duel、Switch、Speed、Guide
娜塔丽(ナタリー)	Stun、Double、Duel、Switch、Speed、Guide
基斯(キース)	Double、Duel、Switch、Speed、Guide
J.J.	Stun、Double、First、Duel、Switch、Speed、Guide
弗雷德里克(フレデリック)	Double、First、Switch、Speed、Guide
杨美华(ヤン)	Stun、Double、First、Duel、Switch、Speed、Guide
保罗(ポール)	Stun、Duel、Switch、Guide
阿尔达(アルダー)	Stun、Double、First、Duel、Switch、Guide
汉斯(ハンス)	Duel、Switch、Speed、Guide
古雷格里奥(グレゴリオ)	Stun、Double、First
莫莉(モーリー)	Stun、Double、First、Duel、Switch
波比(ボビー)	Stun、Double、Switch、Guide
波伦加(ボルンガ)	Stun、Double、First、Speed
杨一兴(イーヒン)	Stun、Double、Speed、Guide
拉尔夫(ラルフ)	Stun、Double、Guide
玄兹(ゲンツ)	Stun、Duel、Switch、Speed、Guide
皮威(ピウィー)	Speed

CHECK POINT

选择NEW GAME的时候会出现选项选择之前是否玩过原作，如果选“否”会直接进入SFC版原作的O.C.U.篇，而如果选择“是”则可以从O.C.U.篇和PS版才新加入的U.S.N.篇中选择一个来进行游戏，U.S.N.篇在难度上会比O.C.U.篇高一些。本次攻略先为大家献上O.C.U.篇的攻略，U.S.N.篇的攻略将在下辑放出。

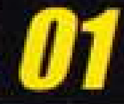




O.C.U.篇剧情攻略

序 “《前线》系列”的世界观发生在近未来，当时的世界形成了两大经济共同体：一方为以亚洲、澳大利亚为中心的大洋共同体(简称O.C.U.)；另一方则是以美国、加拿大为主体的新大陆合众国(简称U.S.N.)。系列的舞台哈夫曼(ハフマン)岛是1995年才被发现的太平洋小岛，O.C.U.和U.S.N.于2065年开始向岛上派兵，两大势力在岛上的纷争从此便没有停息过。2070年，两大势力终于为争夺小岛的领土权发动了第一次哈夫曼战争，这场打了近两年半的领土之战最终由位于原俄罗斯地区的扎夫特拉(ザーフトラ)共和国出面调停而画上了休止符，哈夫曼岛的领土从此一分为二。本作的故事发生在2070年。

Mission 01



主人公罗伊德(ロイド)等四位O.C.U.机师奉命前去调查U.S.N.所辖的拉卡斯(ラーカス)地区的一家军工场，谁知中了圈套，工场内出现大量敌兵，罗伊德的未婚妻卡莲(カレン)被击坠。战斗方面没有什么难度，击破四个杂兵后40级的BOSS德利斯科尔(ドリスコル)就会离去。战斗结束后军工场爆炸，U.S.N.方面将责任全部推卸给了O.C.U.，O.C.U.方面则宣称这是自军士兵罗伊德、坂田龙二(サカタ)等人造成的训练失误，并将他们开除出了军籍。这起被后人称作拉卡斯事件的军事冲突直接成为了双方交战的导火线，战争再次席卷了整个哈夫曼岛。



Mission 02

拉卡斯事件结束一年后，一个自称奥尔森(オルソン)的O.C.U.陆军大佐找到了现今已成为斗技场常胜将军的罗伊德，希望他能够加入自己领导的佣兵部队峡谷鸦(キャニオン クロウ)，而报酬是为他提供杀害卡莲凶手的线索。整备完毕后进入军用办公室(オフィス)发生剧情，昔日的老伙计坂田以及峡谷鸦的副官娜塔丽(ナタリー)加入队伍。本次任务是去营救佣兵部队的另外两名成员基斯(キース)和J.J.，当然他们两人也会参加战斗。地形诡异具有高低差是本战的一个特点，我方成员的移动会受到一定程度的限制，而且敌兵数量不少，不妨采取逐个击破的方法来将敌人一一铲除，注意不要被敌人逼入死角围攻。战斗胜利后接受指示前往新秘尔甘(ニューミルガン)的军用办公室。

Mission 03

我军的一架小型输送机在新秘尔甘东北30里处坠毁，本次的任务是前去回收输送机中的物品。虽然坠机地点属于O.C.U.境内，但嗅觉灵敏的U.S.N.部队也已经赶到。坠机地点附近有一位名叫弗雷德里克(フレデリック)的战地记者，为了抢得头条新闻他连命都不要了，切断了通信装置将罗伊德等人的好心劝导抛在脑后。此任务中弗雷德里克的机体作为NPC登场，一开始离敌军非常近，遭到敌袭后这家伙终于害怕了，向我方发出求救信号，我

方大部队应该立刻前去救援。不过就算他被击坠也不会对剧情有什么影响，过关后他照样会以获取第一线情报为由加入我方。第三回合敌方率先获得了输送机中的导弹，不过只要将他们打倒就可以抢回来。

Mission 04

正规军输送部队正在向梅纳沙(メナサ)镇移动，我军的任务是护卫他们的行动，任务完成后可以获得7000大洋作为赏金。战斗开始后我方应该兵分两路迎击敌人，一路前往正前方，另一路前往左边，NPC输送部队会移动到地图右侧避风头。我方要注意的是不要让敌人围困住输送部队，以免遭到重创。如果敌人没有对输送部队形成围剿则无需担心太多，输送部队本身就具有一定的战斗能力，要解决个把敌人也没有什么太大问题。

Mission 05

一开始奥尔森方面并没有什么任务下达，于是可以到街上逛一下。来到斗技场时遇到一位名叫杨美华(ヤン)的女子，他手中拿着罗伊德的照片，并称照片是卡莲给她的，两个月前她们曾在同一间医院接受过治疗，不过医院的具体地点只有罗伊德战胜她后才能告之。再次前往斗技场可以让罗伊德与她单挑，注意杨的实力不俗，单挑前一定要注意整备罗伊德的机体，否则很难获胜。取胜后杨要求加入我方部队，并告诉众人医院就在位于梅纳沙北方的灰石(グレイロック)镇，得知情报后的众人冒着违反军令之险立即向目的地进发。

赶到灰石镇时，那里已经被德利斯科尔率领的U.S.N.部队袭击，一名叫做保罗(ポール)的男子向我方发出了求救信号。NPC保罗就算战死也不会对剧情有影响，如果顾及不上大可不管他死活。BOSS德利斯科尔和Mission 01中一样，等级高达40级。注意本战和SFC版及PS版的原作有一定差别，NDS版的本战中如果数个回合后还没将杂兵全部解决，德利斯科尔就会从左上方下来，被他摸一下就有挂的可能，因此此战一定要速战速决。快速全灭杂兵后德利斯科尔撤退并顺手炸毁了医院。

Mission 06

奥尔森大佐已经赶到了灰石镇，对于罗伊德等人违反军纪的冒昧行动，他采取了从宽处理。离新任务的发布还有一段时间，此时可以去收得两名隐藏同伴。去灰石镇酒场可以令上一



战中的NPC保罗加入；与同一酒场中的哈巴特(ハーバート)对话可以得知梅纳沙的阿尔达(アルダー)是个佣兵，回到梅纳沙的酒场与阿尔达对话后前往斗技场与之决斗，获胜后就可以令其加入。

两位隐藏人物加入后回到灰石镇，前往汉斯(ハンス)事务所，杨美华会寻问天才黑客汉斯自己两年前失踪的弟弟杨一兴(イーヒン)的下落，而罗伊德也想趁此机会寻找一下卡莲的线索。回到奥尔森处，新同伴皮威(ピウィー)加入。皮威是补给车驾驶员，以后战斗中只要让有部位被破坏的机体移动到补给车旁，被破坏的部位就会修复，同时还可以补充道具和弹药。

罗伊德接到的新任务是破坏敌军的对空导弹车，导弹车一共有三辆，必须在10回合内击破。敌方会主动来阻截我军，几个远程攻击的敌人尤为厉害。本战在战斗前一定要好好整理一下装备，并且时刻牢记以击破导弹车为优先，否则与杂兵过分纠缠可能会导致时间不够，杂兵可以等达成任务后慢慢清理。Mission 06结束之后，立即赶回梅纳沙的军用办公室会触发游戏中的第一个紧急任务，去地图上方的地点可以进入战斗。

Mission 07

深入前线后，罗伊德等目睹了O.C.U.正规兵被入侵的U.S.N.第64机动战队“地狱之壁”轻易全灭的情景，双方战斗一触即发。在进入此战之前注意存盘和整理装备，给我方机师们装备上最佳装备，敌军中有很多BOSS级的人物，而且杂兵全是导弹兵，如果装备不好，稍不注意就有被秒的可能。

Mission 08

前往北方的自由都市(フリーダム市)可以触发Mission 08。O.C.U.对此地的夺回作战基本已经告捷，罗伊德等人的任务是将市区北端



准备撤退的敌残余部队赶尽杀绝。本战的难度相对来说比上一战低了不少，惟一需要注意的是地图左上方的大型机体，如果被它扫射到还是挺有威胁的，用远程导弹来解决会安全很多。

战斗胜利后汉斯突然出现在后方，原来他为了调查卡莲而入侵了军用电脑，却反而被军方掌握了动向。为了在追杀中死里逃生，他加入了大部队。

Mission 09

进入斗技场会发生剧情，与古雷格里奥(グレゴリオ)决斗并战胜他后可以令他加入。奥尔森给罗伊德下达的新任务是侵入U.S.N.领地，在旧国境附近有一个叫做云雀谷(ラークバレー)的小镇，我军要在那里设立军事基地，但是那里是敌领土，峡谷鸦的任务是去确认那里是否适合驻扎。

由于两军交战，云雀谷已经夷为了平地。在战争中失去了孩子的幸存者莫莉(モーリー)见到罗伊德等昔日浴血战场的士兵，愤怒地欲将他们赶出镇子，但这时U.S.N.军也已经赶到。战斗方面本关没什么难度，我方只需要留意一下莫莉即可，她的装备非常低级，如果不想让她送死就好好保护她吧。战斗结束后，莫莉为了亲眼目睹罗伊德在战争中惨死的情景而加入了队伍，而这也是她的复仇方式。

Mission 10

回办公室向奥尔森报告侦查情况，罗伊德告诉奥尔森云雀谷全都是残垣断瓦，不适合驻扎。离开办公室发现基斯和J.J.擅自出击了，原来是莫莉编了个谎把他们引出去的，目的就是想让O.C.U.和U.S.N.交战两败俱伤。本战莫莉仍将作为NPC出场，注意战斗前给她搞一下装备，否则铁定会挂。本关地形具有明显高低差，移动的时候比较麻烦，不过总体来说并不难打。右下角有敌方的三辆补给车，敌机被打得半死不活后就会移过去补给，如果想省事的话就把他们截下来以免夜长梦多。战斗胜利后莫莉对自己的行为非常懊悔，做出了不再惹是生非的承诺，尽管她还是没有原谅罗伊德。

Mission 11

本次的任务是去解决掉驻扎在国界河“梅尔河”(メール)的U.S.N.警备部队，为O.C.U.正规军渡河扫清障碍。对于每次都去为正规军做开路先锋，基斯等人多少有些不爽。本战可以兵分两路，一路从水路前进，另一路则去解决掉桥上的敌兵。

Mission 12

U.S.N.军从自由都市撤退后，准备利用铁路逃亡，炸断铁轨断绝他们的后路是罗伊德等人的下一个任务。离开佩塞塔(ペサタ)的办公室会发现两名O.C.U.的正规兵开着机体正在斗殴，俩人一个叫波比(ボビー)，另一个叫波伦加(ボルンガ)。派个人上去教训他们一下，平息纷争就可以使他们加入。

本次任务的战斗并不难，炸断的铁路桥令敌人无处可逃，我方只需要在8个回合内将他们全部消灭即可。在完成任务的同时，奥尔森方面也传来了正规军已经压制了贝尔契卡(ベルチカ)市的捷报，我方下一步要做的就是赶往那里。

Mission 13

贝尔契卡市是O.C.U.的临时司令部，奥尔森把我军的最高负责人——娜塔丽的父亲布莱克伍德(ブレイクウッド)将军介绍给了罗伊德等人。在对罗伊德等人的成绩表示肯定后，布莱德伍德表示我军下一步的重要任务是攻占敌人最重要的据点福特莫纳斯(フォートモーナス)市，而罗伊德等人则要继续替正规军做后方支援工作。具体而言就是穿越沙漠，前往军事基地。本战我方只能派5架机体上场，不过难度并没有因此得到提高，如果事先已经升级了装备，很快就可以解决全部9个敌兵。

Mission 14

赶到O.S.U前线基地的时候，正规军已经先行一步，打点一下马上出发去追赶大部队吧。正要离去的时候，奥尔森突然赶来告知有个逃兵从福特莫纳斯市旁的U.S.N.军事设施逃了出来，计划临时变成了前去事发现场调查。在现场，汉斯用通信装置联系到了那位逃兵，杨美华立刻就认出了对方机体中的那个声音——他正是自己一直在寻找的弟弟杨一兴。汉斯与杨一兴的通信被U.S.N.军捕捉到，双方随即开战。

战斗一开始杨美华会主动向杨一兴靠近，



直到其与杨一兴相邻并发生剧情后才能让玩家操作，之前都是自动行动，其他战斗方面则没有什么特别要注意的。

战斗胜利后，杨一兴与姐姐团聚，并说明自己当初加入U.S.N.是被一个叫做极乐净土(ニウバーナ)的机构邀请的。汉斯对这个机构的名字并不陌生，因为当初他入侵敌方电脑网络查找卡莲的资料时，曾发现卡莲也是移送到这个机构的候补人员。当罗伊德问起杨一兴他的身边是否有一个叫做卡莲的女性时，杨一兴连连摇头。因为他的身边不仅没有女性同僚，曾经的战友们也在一个接一个地神秘失踪。

Mission 15

虽然杨一兴是杨美华的弟弟，但他毕竟是U.S.N.士兵，奥尔森决定将其作为战俘打入大牢。在罗伊德的劝说下，奥尔森做出了让步，同意让杨一兴加入峡谷鸦，与大家共同作战。在队伍中多了一名新成员的同时，罗伊德等人也接到了新的任务，这次是去攻打敌方的要塞为进入福特莫纳斯开路。罗伊德等人离开后，奥尔森与一位神秘男子通了电话，听语气对方似乎是德利斯科尔。



本战的难点在于敌军的3个大炮台，如果被打中的话损失会很惨重，所以在战斗前一定要给主力机体配上强力盾牌。不过炮台虽强，却无法攻击到3格以内的机体，利用这个攻击盲点让近身战的机体去消灭他们吧。本战可以得到一把非常强力的隐藏来福枪“ツィーゲ”，攻击和命中都高达99，并且每用它攻击一次不论是否命中敌人都可以得到700点左右的近距离攻击经验值，是培养机师近距离攻击能力的最快捷方法。它的位置就在地图最左上方的土地中，派个我方机体过去站在那里就可以取得。

Mission 16

虽然峡谷鸦捷报连连，但O.C.U.正规军却在福特莫纳斯意外地陷入了苦战，去帮他们一把吧。这关的BOSS是之前已经交过手的“地狱之壁”队长格里格(グリーグ)，这次他坐上了由坂田工业研发的最新大型机体“海王”(シーキング)，虽然听上去很吓人，但实力却还是一般般，如果配合上关得到的隐藏武器，要过关更是不费吹灰之力。

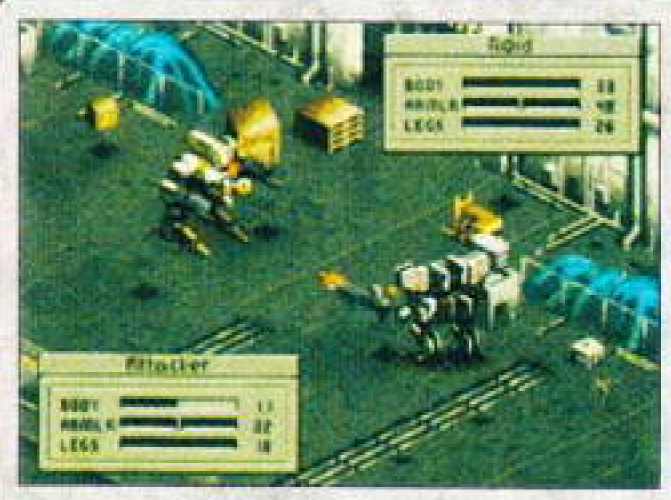
Mission 17

U.S.N.军终于离投降不远了，在清理残余势力之前，奥尔森给了峡谷鸦一个临时任务。坂田工业的会长、坂田龙二的父亲坂田玲二要来福特莫纳斯的工场视察，不过这里最近出现了一个叫做“哈夫曼之魂”的恐怖组织，峡谷鸦必须在视察期间确保会长的安全。此时去福特莫纳斯的斗技场与拉尔夫(ラルフ，列表上第一个就是)单挑，胜利后可以雇佣他加入队伍。另外，如果两次访问军用办公室会触发紧急任务，可以和《前线5》中的角色格伦并肩作战。

Mission 17的敌人不多，敌军不是U.S.N.部队，而是由玄兹(ゲンツ)率领的“哈夫曼之魂”。本关任务是保护坂田会长的直升机，不过就算直升机被击坠也不要紧。此关地形比较复杂，几个导弹兵比较讨厌，多装带些远程武器将他们率先消灭掉吧。过关后见到了坂田工业的社长、坂田龙二的哥哥坂田浩一，对话中发现坂田工业似乎正在进行着什么重大秘密项目。

Mission 18

本关的目的是继续上一关中没有完成的任务，乘胜追击讨伐正在撤退的U.S.N.残余势力。战斗没什么可说的，第三回合奥尔森会出现宣布O.C.U.和U.S.N.两军已经达成了停战协定，要求双方立即撤退，德利斯科尔也出面做出了同样的命令。不用理会他们，全灭敌兵



后本战结束。战争结束了，在扎夫特拉共和国的提案下，O.C.U.和U.S.N.双方鉴定了和平协议，驻扎在哈夫曼岛上的两军部队由扎夫特拉共和国管辖的恒和平调停军(PMO)暂时接管。

Mission 19

战火终于平息了，但"哈夫曼之魂"却还没有收手的迹象，峡谷鸦小队今后的任务也从打击U.S.N.变更为了剿灭恐怖组织。在福特莫纳斯东北部有一座原U.S.N.军的野战医院，奥尔森怀疑那里的医生布朗(ブラウン)与恐怖分子有所勾结，命令罗伊德等人前去调查。

来到野战医院，布朗表示自己原本是O.C.U.军的科学技术将校，矢口否认与恐怖组织有所关联。峡谷鸦并非谍报组织，问不出结果只得在四处打听消息。寻问了一些伤员后，他们纷纷表示布朗医生是个好人。正在众人犹豫之际，一群自称"哈夫曼之魂"的家伙出现，表示布朗将他们的情报出卖给了恒和平调停军，要带走布朗。

本战我方只能上5人，不过敌人也只有10个，很轻松就可以解决。战斗胜利后，汉斯发现那些所谓的"恐怖组织成员"的机体上的编码都是O.C.U.军的，其实是O.C.U.想要布朗的命。面对罗伊德等人，布朗终于说出了事情的真相。当他还在O.C.U.任职的时候，曾经从事过将情报信息输入胎儿脑内的恐怖研究，后来上级命令他将研究对象转变为成人大脑时，他终于意识道了这是一项惨绝人寰的项目，逃出了军队。

Mission 20

回到福特莫纳斯，奥尔森表示对众人隐瞒布朗的真实身分是不得已之举。布朗掌握了O.C.U.的太多机密情报，军队想要灭口，所谓的与恐怖组织有牵连不过是个托辞。奥尔森将坂田工业的社长坂田浩一正式介绍给了众人，坂田浩一希望峡谷鸦能够帮助他们测试坂田工业最新研发出来的战斗机体。此时又有恐怖组织来袭，坂田浩一用电话联系了援军，而电话那头的人竟然是德利斯科尔。

在与恐怖组织交战时，德利斯科尔出现了，罗伊德和坂田龙二一眼就认出他就是之前对卡莲下毒手的凶手，而杨一兴也表示此人正是"极乐净土"的现场负责人。愤怒的罗伊德准备上去为卡莲报仇，但被奥尔森制止，奥尔森表示如今的德利斯科尔已经是自己人，没必要动手。

由于剧情需要，德利斯科尔本战会以NPC登场，注意不要让他抢走太多经验值。解决掉敌人后罗伊德又欲与德利斯科尔来个了断，却被娜塔丽阻止，因为罗伊德这么做属违反军纪，作为队长的他在这里并不仅代表个人，而是整个峡谷鸦小队。

Mission 21

奥尔森命峡谷鸦去东北部的塔卡(タッカー)山地歼灭恐怖组织。出发前，弗雷德里克以有事情调查为由离开了队伍，本战他不能使用。本战版图较大，并且敌人都在高处，攻打起来比较不方便。战斗胜利后汉斯发现恐怖组织的据点就在附近，不过由于先前的作战已使队员们略有倦意，罗伊德等决定先去东边的索雷特(ソレイト)镇稍做休整。

Mission 22

当罗伊德等来到索雷特时，奥尔森也已经赶到，还将索雷特变为了临时根据地，誓将恐怖组织彻底铲除。战斗开始后如果仔细观察，会发现弗雷德里克也在敌阵营中。第二回合他就会出来调停，劝罗伊德暂时停火。

本关的地形依然高低不平，而且敌人又不少，很是讨厌。位于敌阵营的弗雷德里克可以不用理会，他不会主动攻击我方。击倒敌军的补给车可以得到强力的格斗右腕"ダスラークロウアームII"。

战斗胜利后弗雷德里克表示"哈夫曼之魂"并非什么恐怖分子，他们从未袭击过民间组织，而是一只以反抗坂田工业为主的抵抗军。"哈夫曼之魂"的领袖玄兹将坂田工业的阴谋告诉给了罗伊德等人，作为坂田工业二公子的坂田龙二对此非常震惊。由于听到坂田工业勾结U.S.N.和O.C.U.共同开发新型机体的风声，玄兹曾潜入过坂田工业内部。在那里，他见到了将人工受精得到的胎儿大脑作为电脑芯片安装在机体上的设施，而这也是坂田工业保证自己不在军火竞争中败阵的王牌技术。目前，坂田工业的研究已经进入了新的阶段，他们使用

一种叫做B装置的设备，可以将哈夫曼岛上拥有实战经验的成年士兵的大脑用于机体电脑芯片的制造。位于福特莫纳斯北部的“极乐净土”研究所，就是为B装置提供候补士兵大脑的机构，被挑选为候补士兵的，大多是从医院中绑架过去的伤员。听了玄兹的一席话后，罗伊德放走了他，决定自己去验证刚才那番话的真实性。

Mission 23

回到索雷特，奥尔森对罗伊德再次违反军令大发雷霆，决定将其软禁，如果他擅自离开就将其阵法。但罗伊德并未把此话放在眼里，决定只身一人前往“极乐净土”寻找卡莲的下落。对罗伊德已暗生情愫的娜塔丽见其仍未对卡莲死心，失望地带着基斯和J.J.离去，其他队员则决定跟随罗伊德一起前往“极乐净土”进行调查。

本战在工场中进行，BOSS为德利斯科尔，等级当然还是40。剧情发展到这里，我方已经有足够的实力战胜他了。不过注意不要率先把所有杂兵全部解决，否则德利斯科尔又会撤退，大把的经验值就没的拿了。不管是否打败他，他最后都会将工场炸毁。再度违反军令的罗伊德必将受到恒和平调停军的谴责，为了逃离缉捕并继续寻找卡莲，罗伊德决定跟随玄兹前往位于哈夫曼岛东侧的卢比底斯(ルーヒディス)市。

Mission 24

玄兹将罗伊德带到了卢比底斯的坂田B装置工场旧址，罗伊德对那里并不陌生，因为那正是一年前发生拉卡斯事件的地点。听玄兹说，所谓的拉卡斯事件其实是由坂田工业一手策划的，因为他们需要实战来测试自社开发的新机体，而岛上的两大阵营对垒无疑会大大促进战斗机体的需求，为他们的机体测试创造绝佳的机会。莫莉听到这里，终于认识到战争并非罗伊德所致，原谅了他。

此时德利斯科尔又出现了，并告诉罗伊德一个无情的事实——卡莲的大脑此时就在他搭乘的机体中，卡莲已经被作为B装置安装在了自己的机体上。罗伊德彻底被激怒了，开战吧！德利斯科尔的实力依然强劲，尽量避免和他近身战。和之前不同的是，这次就算





全灭杂兵，他也不会撤退了。击破他机体的腿部和身体可以得到大量经验值，找几个导弹兵将他断手断脚后再帮低等级角色练一下级吧。击坠德利斯科尔后，罗伊德让皮威将用卡莲大脑制作的电脑芯片装在了自己的机体上。这样一来，他以后就再也不会和卡莲分开了，只不过这种形式未免过于残忍了。

Mission 25

在武器店调整一下装备后，奥尔森带着恒和平调停军前来缉拿罗伊德等人，而之前离队的娜塔丽等三人也在敌阵营中。不过不要紧张，只要轮到敌方行动时他们三人就会倒戈到我方，一开始他们离敌人比较近，应该快速让他们向我方大部队靠拢。

战斗结束后，娜塔丽表示自己一早就知道罗伊德等人是被当作B装置的人才候补而被招入队伍的。不仅如此，她还知道德利斯科尔的真实身分和卡莲的去向，并不断把罗伊德等人的一举一动反应给德利斯科尔。对此她表示深深忏悔，但罗伊德并没有追究她的过错，最终还是原谅了她。

Mission 26

玄兹带领峡谷鸦小队来到了卢比底斯港，恒和平调停军的人已经赶到。解决掉敌军后，玄兹准备带领众人寻找空的仓库暂时避避风头，此时有一辆车子开了过来，车上下来的人竟然是布朗医生。原来，罗伊德等“恐怖分子”来到这里的消息早已在四处流传，布朗医生是听到了风声才赶来这里的。在布朗的带领下，

罗伊德等人终于找到了用以藏身的仓库。

Mission 27

潜入市区可以买到一些最终装备，不要错过，顺便还可以从武器店老板那打探到港中有坂田工业支社的情报。在酒场中打探了一番消息后，汉斯赶来表示他们藏身的仓库周围布满了恒和平调停军。回到仓库，果然发现行踪已经暴露，奥尔森和布莱克伍德带领着部队已经将仓库团团包围。

本关在战斗方面依然没有什么难点，如果之前刻意培养了远程导弹兵，那打起来更是异常简单。战斗中，布莱德伍德会倒戈向我方，过关后他表示坂田工业的人员正在16号码头准备逃之夭夭。

Mission 28

来到16号码头终于见到了准备坐直升机逃离哈夫曼岛的坂田父子。在坂田龙二的劝说下，会长坂田玲二似乎对自己的罪行有了悔意，他准备将坂田工业的丑恶行径公布于众，却被仍不知悔改的浩一射杀。

本关战斗和上一场差不多，同样没有什么难度。要稍加注意的是，坂田龙二本战是固定出场的，并且一开始就位于中间，如果没有练他的话那就要快点让他与大部队汇合。虽然消灭了敌人，但坂田浩一最后还是逃走了。

Mission 29

布莱克伍德为大家准备好了飞机追赶坂田浩一。在机场，又有一群敌兵出来堵截。此战的敌兵火力稍微变猛了一些，尤其要注意的是两台大型机体，老办法还是用远程导弹轮流上，把它们"扼杀在摇篮里"。追击罗伊德等人的敌援军不断增加，幸好布莱克伍德事先在机场上布下了天罗地网，罗伊德等人才得以突出重围。

Mission 30

坐飞机一直来到长河岛(ロングリバーズ)，这里原本只是一个受扎夫特拉管辖的动物保护区，没人知道地下却暗藏着一个大型的秘密军工场。在打倒坂田浩一后，他将事情的真相告诉了众人：一切都是扎夫特拉共和国在后面搞鬼，他们为了增强国力，暗中扶植坂田工业进行惨绝人寰的生化研究，并把哈夫曼岛作为了实验基地。坂田浩一话没说话，就被后方的巨大机体所杀害。巨大机体的驾驶者竟是德利斯科尔，在上次败给了罗伊德后，他将自己的大脑与机体进行了连接，作为究极的S装置得到了重生，目的就是为了让自己的祖国称霸世界。

本战中我方全部机体都可以出战，我方初始位置离敌人有一段距离，最好的打法就是等敌人自己冲上来送死。解决掉坂田浩一后，等待玩家的是左上角HP高达999的德利斯科尔。这家伙虽然体型庞大，但射程却只有1，所以用远程导弹兵就可以轻松把他屈死。干掉他后他会变一次身，不过依然很弱，两个导弹兵用Guide就可以解决掉他，之后就是O.C.U.篇的结局了。

罗伊德等人炸毁了长河岛的地下军工场，将一切做了个了断。针对长河岛上的爆炸事件，恒和平调停军事务局长指出这不过是"哈夫曼之魂"走投无路时在岛上做出的集体自杀行为，哈夫曼岛受恐怖组织威胁的日子已一去不复返。半年后，战地记者弗雷德里克在报纸上用整整一个版面的篇幅揭露了长河岛爆炸事件以及第二次哈夫曼战争的真相，顿时在世界范围内激起了轩然大波。在巨大的舆论压力下，O.C.U.和U.S.N.两国承认了报道中的部分内容的确属实，然而扎夫特拉共和国却依然对此持强烈否定态度。在之后的最新著作《祖国们的岛屿》中，弗雷德里克以记实手法如实记录了峡谷鸦对哈夫曼岛做出的巨大贡献。不久之后，曾经各奔东西的峡谷鸦小队成员们再度集结在了一起，继续为哈夫曼岛的独立而浴血奋战。

看完制作人名单后可以得到奖励的大型机体"ビューレン"(防御70、HP999、出力1500、重量300)，通关后会追加音乐鉴赏模式，并可以进行二周目游戏。二周目可以选择三种难度，敌机的耐久力和攻击力分别为普通状态下的0.5、1.0和1.2倍，并且一周目取得的机体装备、武器、电脑芯片、道具、金钱、机师等级和能力等所有项目会全部保留。





想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆Levelup网站的“电玩书刊区”(http://www.levelup.cn/book/)，那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



传说无限2 传说系列全书

《传说无限》第二辑登场

FANS必看的豪华资料设定集

“《传说》系列”珍藏版资料设定集，收录了《神话传说》、《深渊传说》、《风雨传说》、《宿命传说》重制版、《世界传说 光明神话》的世界观全面解惑、角色介绍、设定原画赏析、制作秘闻访谈等诸多内容，还有《幻想传说 动画版》的唯美插画。此外，《梦幻传说》DVD中为大家奉献了《传说》全系列精选动画，并有珍藏版MV及《传说》十周年庆典等精彩内容。

4月8日 全国上市



164页16开豪华精装特辑＋梦幻传说DVD

变形金刚漫画版 第一代

Vol.1

他们的战场，我们的家乡
变形金刚经典人物再度归来
延续TV动画版剧情的全新故事

生于华丽逝于青春的DW传世经典
变形金刚漫画史上之最高杰作
塞联阵狂飙译制 国内权威译本

[三大精彩内容合体]
漫画版第一代 第一卷
全部出场人物详尽档案
变形金刚音乐集Vol.1

4月7日 全国上市



游戏机实用技术

2007年5月A

本期攻略：《无双大蛇》、《王国之心Ⅱ 最终混合版+》、《银河游侠 导演剪辑版》、《迷失蔚蓝2》；特别企划，命运的神曲——被篡改的魔神传说；游戏情报站大改版！特别奉献：新闻专题之索尼危机、本刊特约记者专访E IDOS！新栏目“游戏进行时”开办！本期赠送迷你DVD+《战神Ⅱ》霸气海报。

4月7日 全国上市



游戏光环DVD

第23辑

《战神Ⅱ》至激剧情影像全程收录！更有前作故事回顾！次世代焦点新作《天剑》、《战地双雄》最新游戏影像收录！“欢迎来到次世代”带你领略《幽灵行动 尖峰战士2》的现代化立体战争！《高达无双》为你演绎经典名场面之重温旧梦！音画欣赏《无双大蛇》精彩CG动画精选、好莱坞大片《蜘蛛侠3》7分钟精彩片花。

现已全国上市





LEVELUP 游戏城寨

开本扩大25% **Level.26**

更多精彩一起分享

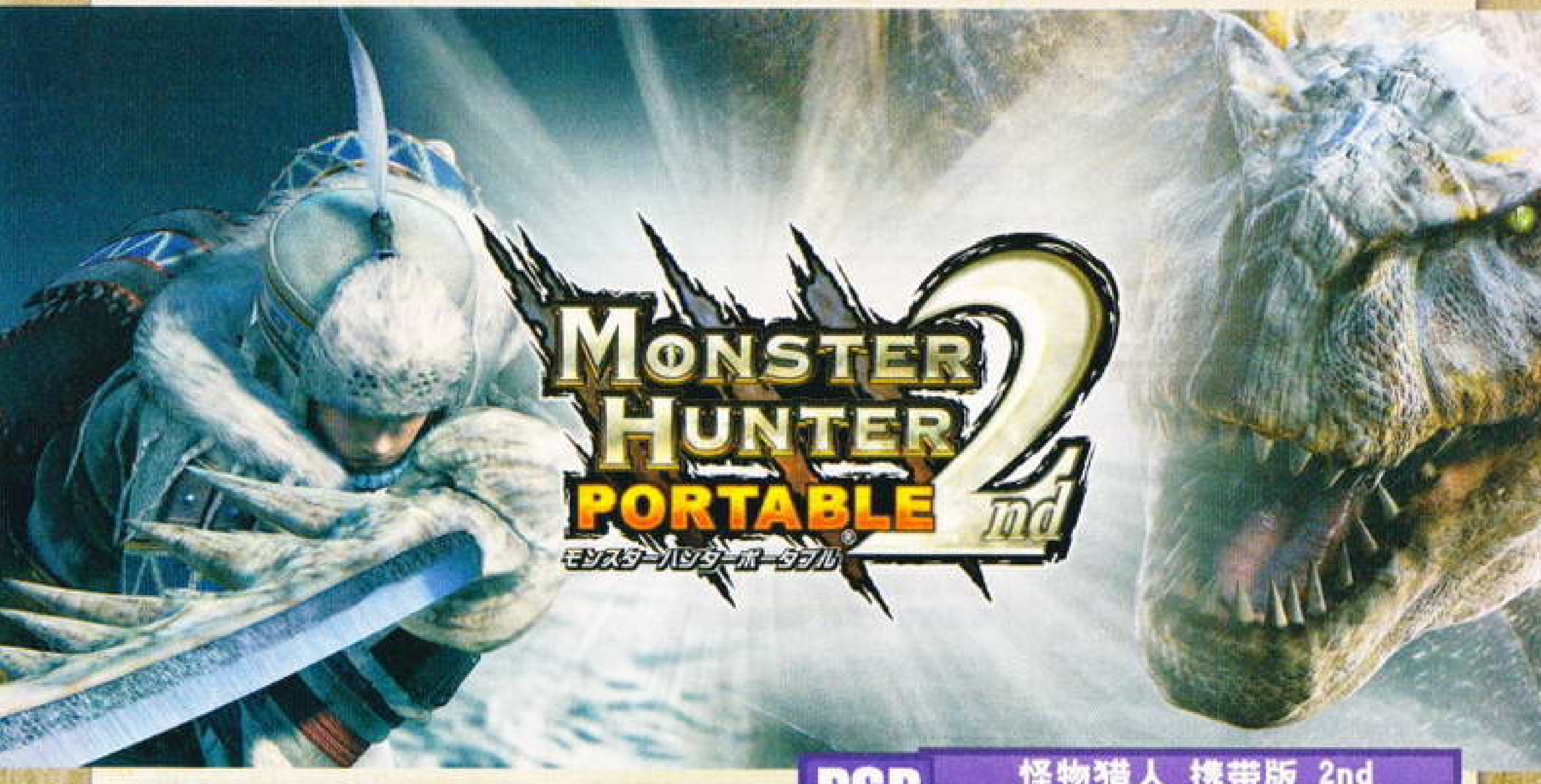
《皇牌空战6 解放之战火》等新作速报；levelup.cn二周年纪念：光辉岁月 levelup.cn两周年寄语/征文选登；城寨研究室专题：掌上视频转换一步到位；城寨小百科：邪恶根源，恒古无双——八岐大蛇远吕智；动漫游妙文：鬼眼狂刀最拉风；levleup 音乐台：音乐小特辑——水树奈奈；

现已全国上市





Level 27 4月13日见！



PSP 怪物猎人 携带版 2nd
モンスターハンター ポータブル 2nd

◆Capcom◆ACT◆2007年2月22日◆日版
◆1～4人◆4980日元◆无对应周边

文 Leveen 编 胧月
美编 咕噜

在《怪物猎人》的系统中，每种怪物存在着肉质上的差异，即本体对武器攻击的吸收量。并且，同一种怪物身上的不同部位，其肉质也各有差别。本次研究中心中我们将公布所有BOSS级怪物的伤害吸收表、切断、打击、弹是各武器攻击系统的吸收率，而火、水、雷、龙、冰则是各属性的吸收值。气绝则表示使用大锤或狩猎笛攻击头部时所附加的眩晕值吸收率，失衡代表当怪物部位所受损伤累计到该数值时，该怪物就会进入倒地、胆怯等劣势状态。

蓝速龙王

伤害吸收表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
全身	100%	100%	100%	50%	50%	50%	10%	60%	100%	110

白速龙王

伤害吸收表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
全身	S	S	S	A	B	B	C	C	–	–

黄速龙王

伤害吸收表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
全身	90%	90%	90%	35%	10%	40%	10%	50%	100%	180

红速龙王

伤害吸收表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
全身	80%	80%	80%	20%	30%	30%	10%	10%	100%	220

青怪鸟

伤害吸收表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	50%	80%	100%	10%	30%	30%	0%	40%	100%	80
颈	50%	60%	50%	10%	80%	50%	20%	50%	0%	100
背	40%	50%	40%	10%	20%	15%	0%	15%	0%	130
腹	80%	70%	80%	10%	20%	15%	0%	15%	0%	130
尾巴	50%	60%	30%	10%	20%	15%	0%	15%	0%	80
翅膀	75%	70%	70%	10%	10%	25%	0%	15%	0%	100
脚	25%	30%	30%	5%	5%	5%	0%	5%	0%	100

大怪鸟

伤害吸收表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	50%	80%	100%	10%	30%	30%	0%	40%	100%	80
颈	50%	60%	50%	10%	80%	50%	20%	50%	0%	100
背	40%	50%	40%	10%	20%	15%	0%	15%	0%	130
腹	80%	70%	80%	10%	20%	15%	0%	15%	0%	130
尾巴	50%	60%	30%	10%	20%	15%	0%	15%	0%	80
翅膀	75%	70%	70%	10%	10%	25%	0%	15%	0%	100
脚	25%	30%	30%	5%	5%	5%	0%	5%	0%	100

青怪鸟

伤害吸收表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	30%	80%	100%	50%	20%	0%	10%	20%	100%	130
颈	50%	25%	50%	30%	10%	0%	10%	10%	0%	80
背	70%	30%	20%	20%	10%	0%	10%	10%	0%	150
腹	80%	30%	20%	30%	10%	0%	10%	10%	0%	150
尾巴	90%	40%	80%	30%	10%	0%	10%	10%	0%	80
翅膀	50%	30%	30%	30%	20%	0%	10%	20%	0%	100
脚	20%	20%	30%	10%	10%	0%	10%	10%	0%	120

紫毒怪鸟

伤害吸收表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	30%	80%	100%	50%	20%	0%	10%	20%	100%	130
颈	50%	25%	50%	30%	10%	0%	10%	10%	0%	80
背	70%	30%	20%	20%	10%	0%	10%	10%	0%	150
腹	80%	30%	20%	30%	10%	0%	10%	10%	0%	150
尾巴	90%	40%	80%	30%	10%	0%	10%	10%	0%	80
翅膀	50%	30%	30%	30%	20%	0%	10%	20%	0%	100
脚	20%	20%	30%	10%	10%	0%	10%	10%	0%	120

黑狼鸟

伤害吸收表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	55%	50%	60%	0%	20%	0%	5%	10%	100%	200
颈	40%	40%	40%	0%	30%	0%	5%	10%	0%	100
背	10%	10%	10%	5%	70%	5%	15%	15%	0%	160
腹	10%	10%	60%	15%	40%	15%	30%	30%	0%	160
尾巴	40%	10%	10%	5%	30%	5%	15%	20%	0%	150
翅膀	10%	40%	10%	0%	20%	0%	5%	10%	0%	150
脚	25%	25%	25%	0%	15%	0%	5%	10%	0%	180

野猪王

伤害吸收表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
全身	80%	70%	80%	50%	50%	120%	10%	40%	150%	120

桃毛兽王

伤害吸收表(注：括号内的数据为腹部膨胀状态下的数据)

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	65%	75%	60%	30%	10%	10%	0%	15%(5%)	50%	200
身	40%(5%)	40%(5%)	40%(5%)	18(5%)	10%	10%(0%)	0%	15%(0%)	0%	180
尾巴	40%(35%)	30%	25%(15%)	15%	10%	10%	0%	15%(5%)	0%	140
手・脚	45%(65%)	40%(15%)	35%(15%)	15%	10%	10%	0%	15%(5%)	0%	150

雪狮子王

伤害吸收表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	70%	70%	75%	15%	5%	15%	0%	0%	50%	350
身	45%	50%	40%	15%	5%	15%	0%	0%	0%	160
尾巴	50%	40%	25%	15%	5%	15%	0%	0%	0%	600
手・脚	45%	40%	30%	10%	5%	15%	0%	0%	0%	150

金狮子

伤害吸收表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	60%	60%	60%	5%	5%	0%	0%	30%	50%	500
身	45%	50%	45%	0%	5%	0%	0%	15%	0%	300
尾巴	50%	40%	30%	0%	5%	0%	0%	20%	0%	1000
手・脚	45%	40%	40%	0%	5%	0%	0%	15%	0%	350

盾蟹

伤害吸收表(注：括号内的数据为盾蟹进行完全防御时的数据)

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	50%(20%)	80%(40%)	40%(20%)	30%	10%	35%	0%	20%	100%	150
身	40%(20%)	60%(30%)	30%(15%)	15%	5%	20%	0%	10%	0%	100
背	30%(20%)	50%(30%)	25%(15%)	20%	5%	25%	0%	10%	0%	200
螯	25%(15%)	35%(20%)	15%(10%)	35%	5%	20%	0%	10%	0%	150
臂	40%(20%)	50%(30%)	30%(15%)	15%	5%	15%	0%	10%	0%	100
脚	35%(20%)	50%(30%)	30%(15%)	15%	5%	15%	0%	10%	0%	150

镰蟹

伤害吸收表(注：括号内的数据为背壳被破坏后的数据)

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	45%(50%)	55%(60%)	35%(40%)	10%	10%	35%	0%	20%	100%	150
身	35%(40%)	40%(50%)	25%(30%)	5%	5%	20%	0%	10%	0%	150
背壳	25%(30%)	50%(55%)	20%	5%	5%	20%	0%	10%	0%	200
螯	20%(25%)	30%(35%)	15%	5%	5%	20%	0%	10%	0%	150
臂	20%(30%)	35%	25%	5%	5%	15%	0%	10%	0%	150
脚	25%(35%)	30%(50%)	30%	5%	5%	15%	0%	10%	0%	200

砦蟹

伤害吸收表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	38%	40%	40%	20%	5%	20%	20%	5%	0%	400
腹	40%	45%	30%	15%	5%	15%	30%	5%	0%	800
背	10%	20%	20%	20%	5%	15%	20%	5%	0%	1000
嘴巴	80%	90%	80%	20%	5%	15%	100%	5%	0%	——
螯	10%	20%	20%	20%	5%	15%	20%	5%	0%	880
臂	20%	20%	20%	20%	5%	15%	20%	5%	0%	880
脚	32%	37%	25%	20%	5%	15%	5%	20%	0%	600

沙龙王

伤害吸收表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	40%	50%	60%	0%	10%	15%	5%	30%	80%	100
颈	110%	100%	150%	5%	10%	15%	5%	15%	0%	80
背	100%	90%	150%	0%	12%	20%	5%	17%	0%	80
腹	120%	130%	100%	0%	15%	15%	5%	20%	0%	150
尾巴	60%	50%	60%	0%	10%	10%	5%	15%	0%	150
翅膀	40%	50%	60%	0%	10%	10%	5%	15%	0%	100
脚	35%	30%	35%	0%	15%	10%	5%	20%	0%	170

水龙

伤害吸收表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	30%	30%	60%	25%	0%	25%	5%	5%	100%	130
颈	60%	50%	100%	30%	0%	30%	5%	5%	0%	150
背	20%	20%	20%	20%	0%	25%	5%	5%	0%	250
腹	100%	80%	80%	35%	0%	35%	5%	5%	0%	250
尾巴	50%	40%	60%	30%	0%	30%	5%	5%	0%	180
翅膀	25%	25%	30%	20%	0%	20%	5%	5%	0%	100
脚	50%	40%	30%	10%	0%	10%	5%	5%	0%	250

翠水龙

伤害吸收表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	30%	30%	60%	25%	0%	25%	5%	5%	100%	130
颈	60%	50%	100%	30%	0%	30%	5%	5%	0%	150
背	20%	20%	20%	20%	0%	25%	5%	5%	0%	250
腹	100%	80%	80%	35%	0%	35%	5%	5%	0%	250
尾巴	50%	40%	60%	30%	0%	30%	5%	5%	0%	180
翅膀	25%	25%	30%	20%	0%	20%	5%	5%	0%	100
脚	50%	40%	30%	10%	0%	10%	5%	5%	0%	250

电龙

伤害吸收表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	45%	60%	90%	40%	5%	0%	5%	5%	150%	200
颈	60%	50%	70%	30%	5%	0%	5%	5%	0%	140
背	50%	50%	20%	30%	5%	0%	5%	5%	0%	200
腹	50%	25%	20%	30%	5%	0%	5%	5%	0%	200
尾巴	20%	20%	30%	20%	5%	0%	5%	5%	0%	90
翅膀	25%	25%	40%	20%	5%	0%	5%	5%	0%	120
脚	25%	20%	30%	15%	5%	0%	5%	5%	0%	130

赤电龙

伤害吸收表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	45%	60%	80%	5%	40%	0%	5%	5%	200%	200
颈	60%	50%	70%	5%	30%	0%	5%	5%	0%	140
背	50%	50%	20%	5%	30%	0%	5%	5%	0%	200
腹	50%	25%	20%	5%	30%	0%	5%	5%	0%	200
尾巴	20%	20%	30%	5%	20%	0%	5%	5%	0%	90
翅膀	25%	25%	40%	5%	20%	0%	5%	5%	0%	120
脚	25%	20%	30%	5%	15%	0%	5%	5%	0%	130

雄火龙

伤害吸收表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	80%	70%	70%	0%	30%	15%	30%	40%	100%	200
颈	50%	50%	40%	0%	20%	10%	20%	30%	0%	90
背	25%	30%	40%	15%	20%	15%	20%	30%	0%	150
腹	45%	40%	90%	0%	15%	15%	10%	25%	0%	150
尾巴	30%	30%	30%	0%	10%	5%	20%	20%	0%	140
翅膀	25%	20%	30%	0%	30%	15%	20%	40%	0%	100
脚	45%	50%	45%	0%	10%	5%	5%	20%	0%	180

苍火龙

伤害吸收表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	80%	70%	70%	0%	15%	15%	30%	15%	150%	180
颈	50%	50%	40%	0%	10%	10%	20%	15%	0%	100
背	20%	25%	30%	10%	15%	15%	20%	15%	0%	160
腹	45%	40%	90%	0%	15%	15%	10%	15%	0%	160
尾巴	25%	25%	25%	0%	5%	5%	20%	5%	0%	150
翅膀	20%	15%	25%	0%	15%	15%	20%	15%	0%	100
脚	45%	40%	65%	0%	5%	5%	5%	5%	0%	160

银火龙

伤害吸收表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	25%	80%	25%	0%	30%	30%	0%	10%	200%	180
颈	35%	55%	40%	0%	20%	20%	0%	5%	0%	100
背	20%	25%	40%	5%	20%	20%	0%	5%	0%	160
腹	35%	45%	50%	0%	15%	15%	0%	10%	0%	160
尾巴	25%	25%	70%	0%	10%	10%	0%	5%	0%	150
翅膀	80%	20%	30%	0%	30%	30%	0%	10%	0%	100
脚	25%	40%	50%	0%	10%	10%	0%	5%	0%	160

雌火龙

伤害吸收表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	90%	80%	70%	0%	15%	20%	35%	15%	100%	200
颈	50%	40%	40%	0%	10%	15%	20%	10%	0%	90
背	25%	30%	30%	10%	10%	15%	25%	10%	0%	150
腹	60%	55%	90%	0%	5%	20%	10%	5%	0%	150
尾巴	30%	30%	25%	0%	5%	10%	25%	5%	0%	140
翅膀	25%	20%	25%	0%	10%	15%	20%	10%	0%	100
脚	45%	40%	50%	0%	5%	10%	5%	5%	0%	180

樱火龙

伤害吸收表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	90%	80%	70%	0%	15%	20%	35%	10%	120%	200
颈	50%	40%	40%	0%	10%	15%	20%	5%	0%	90
背	20%	25%	30%	10%	10%	15%	25%	10%	0%	150
腹	60%	55%	90%	0%	5%	20%	10%	5%	0%	150
尾巴	25%	25%	20%	0%	5%	10%	25%	5%	0%	140
翅膀	20%	15%	20%	0%	10%	15%	20%	10%	0%	100
脚	55%	50%	50%	0%	5%	10%	5%	5%	0%	180

金火龙

伤害吸收表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	25%	80%	40%	0%	15%	30%	0%	5%	150%	200
颈	35%	50%	40%	0%	10%	20%	0%	5%	0%	90
背	20%	25%	40%	5%	10%	20%	0%	5%	0%	150
腹	35%	45%	20%	0%	5%	15%	0%	5%	0%	150
尾巴	25%	25%	60%	0%	5%	10%	0%	5%	0%	140
翅膀	80%	20%	20%	0%	10%	30%	0%	5%	0%	100
脚	25%	40%	50%	0%	5%	10%	0%	5%	0%	180

一角龙

伤害吸收表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	25%	20%	40%	5%	0%	20%	0%	30%	120%	250
颈	50%	80%	80%	10%	0%	30%	0%	20%	0%	100
身	20%	30%	40%	5%	0%	20%	0%	30%	0%	120
腹	50%	45%	50%	5%	0%	30%	0%	20%	0%	120
尾巴	80%	60%	120%	10%	0%	25%	0%	20%	0%	180
翅膀	60%	50%	50%	10%	0%	30%	0%	20%	0%	100
脚	40%	45%	50%	20%	0%	20%	0%	10%	0%	150

白一角龙

伤害吸收表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	25%	20%	40%	5%	0%	20%	0%	30%	120%	250
颈	50%	80%	80%	10%	0%	30%	0%	20%	0%	100
身	20%	30%	40%	5%	0%	20%	0%	30%	0%	120
腹	50%	45%	50%	5%	0%	30%	0%	20%	0%	120
尾巴	80%	60%	120%	10%	0%	25%	0%	20%	0%	180
翅膀	60%	50%	50%	10%	0%	30%	0%	20%	0%	100
脚	40%	45%	50%	20%	0%	20%	0%	10%	0%	150

角龙

伤害吸收表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	25%	10%	25%	0%	15%	15%	15%	30%	150%	300
颈	45%	65%	55%	0%	10%	15%	15%	20%	0%	100
背	20%	35%	35%	10%	15%	15%	15%	30%	0%	220
腹	40%	50%	25%	0%	10%	15%	15%	20%	0%	220
尾巴	60%	55%	85%	0%	10%	15%	15%	20%	0%	180
翅膀	40%	55%	45%	0%	10%	15%	15%	20%	0%	100
脚	30%	35%	35%	0%	5%	15%	15%	10%	0%	200

黑角龙

伤害吸收表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	25%	10%	25%	0%	15%	15%	15%	30%	150%	300
颈	45%	65%	55%	0%	10%	15%	15%	20%	0%	100
背	20%	35%	35%	10%	15%	15%	15%	30%	0%	220
腹	40%	50%	25%	0%	10%	15%	15%	20%	0%	220
尾巴	60%	55%	85%	0%	10%	15%	15%	20%	0%	180
翅膀	40%	55%	45%	0%	10%	15%	15%	20%	0%	100
脚	30%	35%	35%	0%	5%	15%	15%	10%	0%	200

岩龙

伤害吸收表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	20%	20%	20%	10%	15%	10%	18%	10%	100%	130
颈	15%	20%	20%	10%	15%	10%	18%	10%	0%	150
背	15%	20%	20%	10%	15%	10%	18%	10%	0%	250
腹	20%	25%	50%	10%	20%	10%	18%	10%	0%	250
尾巴	15%	15%	15%	10%	15%	10%	18%	10%	0%	180
翅膀	15%	20%	20%	10%	15%	10%	18%	10%	0%	100
脚	20%	25%	30%	10%	10%	10%	10%	10%	0%	250

铠龙

伤害吸收表(注：括号内的数据表示腹部破坏后的数据)

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	20%	30%	20%	0%	15%	5%	40%	5%	150%	120
颈	30%	30%	20%	0%	30%	5%	20%	10%	0%	120
背	20%	30%	20%	0%	25%	5%	15%	10%	0%	240
腹	25%(80%)	30%(80%)	30%(75%)	0%(15%)	35%(50%)	5%	35%(50%)	15%	0%	700
尾巴	25%	30%	20%	0%	30%	5%	20%	10%	0%	200
翅膀	20%	20%	20%	0%	20%	5%	15%	5%	0%	120
脚	15%	25%	20%	0%	30%	5%	10%	5%	0%	160

黑铠龙

伤害吸收表(注：括号内的数据表示腹部破坏后的数据)

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	20%	30%	20%	0%	15%	5%	0%	0%	150%	120
颈	30%	30%	20%	0%	30%	5%	0%	0%	0%	120
背	20%	30%	20%	0%	25%	5%	0%	0%	0%	240
腹	15%(80%)	25%(80%)	20%(75%)	0%(10%)	40%(90%)	5%	0%(30%)	0%	0%	700
尾巴	25%	30%	20%	0%	30%	5%	0%	0%	0%	200
翅膀	20%	20%	20%	0%	20%	5%	0%	0%	0%	120
脚	15%	25%	20%	0%	30%	5%	0%	0%	0%	160

黑铠龙

伤害吸收表(注：括号内的数据表示腹部破坏后的数据)

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	20%	30%	20%	0%	15%	5%	0%	0%	150%	120
颈	30%	30%	20%	0%	30%	5%	0%	0%	0%	120
背	20%	30%	20%	0%	25%	5%	0%	0%	0%	240
腹	15%(80%)	25%(80%)	20%(75%)	0%(10%)	40%(90%)	5%	0%(30%)	0%	0%	700
尾巴	25%	30%	20%	0%	30%	5%	0%	0%	0%	200
翅膀	20%	20%	20%	0%	20%	5%	0%	0%	0%	120
脚	15%	25%	20%	0%	30%	5%	0%	0%	0%	160

轰龙

伤害吸收表

切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡	—
A	A	A	C	C	S	A	C	—	—	—

霸龙

伤害吸收表

切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡	—
A	A	A	C	C	B	A	C	—	—	—

麒麟

伤害吸收表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
角	90%	100%	80%	5%	5%	0%	5%	5%	0%	200
头・颈	45%	40%	60%	15%	15%	0%	5%	10%	0%	200
身	20%	25%	20%	10%	10%	0%	5%	10%	0%	200

老山龙

伤害吸收表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	28%	20%	30%	20%	5%	15%	20%	5%	0%	400
颈	20%	20%	20%	20%	5%	15%	20%	5%	0%	1200
腹	55%	50%	40%	20%	5%	15%	30%	5%	0%	1200
肩	10%	20%	20%	20%	5%	15%	20%	5%	0%	600
弱点	80%	90%	80%	50%	5%	15%	100%	5%	0%	300
背/尾巴	10%	20%	20%	20%	5%	15%	20%	5%	0%	880
脚	32%	37%	25%	20%	5%	15%	20%	5%	0%	600

苍老山龙

伤害吸收表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	28%	20%	30%	20%	5%	15%	20%	5%	0%	400
颈	20%	20%	20%	20%	5%	15%	20%	5%	0%	1200
腹	55%	50%	40%	20%	5%	15%	30%	5%	0%	1200
肩	10%	20%	20%	20%	5%	15%	20%	5%	0%	600
弱点	80%	90%	80%	50%	5%	15%	100%	5%	0%	300
背/尾巴	10%	20%	20%	20%	5%	15%	20%	5%	0%	880
脚	32%	37%	25%	20%	5%	15%	20%	5%	0%	600

霞龙

伤害吸收表(注：括号内的数据为霞龙隐形状态下的数据)

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	50%	40%(50%)	40%(50%)	0%	0%	20%	35%	35%	100%	150
胸	35%(30%)	20%(25%)	15%	5%(0%)	0%	15%	20%	35%(25%)	0%	200
背	25%(20%)	15%	15%(10%)	0%	0%	15%	25%	25%(15%)	0%	200
左、右后足/腹	25%(20%)	20%(15%)	30%(15%)	0%	0%	10%(15%)	25%	20%(15%)	0%	180
左、右前足	20%(10%)	15%(10%)	15%	0%	0%	20%(10%)	10%	15%(10%)	0%	180
翅膀	20%(10%)	10%	15%	0%	0%	15%(5%)	20%	10%	0%	100
尾巴	20%(15%)	15%	15%	0%	0%	10%	5%	10%	0%	200

钢龙

伤害吸收表(注：括号内的数据为钢龙全身围绕着风墙时的数据)

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	50%(45%)	60%(55%)	30%	10%	5%	20%(25%)	40%(50%)	0%	100%	150
背	20%	25%	30%(20%)	10%(5%)	5%(0%)	15%(20%)	20%(10%)	0%	0%	100
腹	35%(25%)	50%(40%)	25%	10%(5%)	5%(0%)	15%(20%)	20%(10%)	0%	0%	100
尾巴	35%	30%	40%	10%(5%)	5%(0%)	30%	40%	0%	10%	180
翅膀	20%	15%	20%	10%(5%)	5%(0%)	15%(20%)	20%(10%)	0%	0%	90
前脚	30%(25%)	25%	20%	10%(5%)	5%(0%)	15%(20%)	20%(10%)	0%	0%	180
后脚	30%	35%	25%	10%(5%)	5%(0%)	15%(20%)	30%(10%)	0%	0%	180

锈钢龙

伤害吸收表(注：括号内的数据为钢龙全身围绕着风墙时的数据)

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	50%(45%)	60%(55%)	30%	10%	5%	20%(25%)	40%(50%)	0%	100%	150
背	20%	25%	30%(20%)	10%(5%)	5%(0%)	15%(20%)	20%(10%)	0%	0%	100
腹	35%(25%)	50%(40%)	25%	10%(5%)	5%(0%)	15%(20%)	20%(10%)	0%	0%	100
尾巴	35%	30%	40%	10%(5%)	5%(0%)	30%	40%	0%	10%	180
翅膀	20%	15%	20%	10%(5%)	5%(0%)	15%(20%)	20%(10%)	0%	0%	90
前脚	30%(25%)	25%	20%	10%(5%)	5%(0%)	15%(20%)	20%(10%)	0%	0%	180
后脚	30%	35%	25%	10%(5%)	5%(0%)	15%(20%)	30%(10%)	0%	0%	180



炎妃龙

伤害吸收表(注：括号内的数据为炎妃龙全身围绕着火幕时的数据)

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头／颈	40%	70%	30%(20%)	0%	25%	10%	40%	10%	100%	150
腹	35%(25%)	50%(40%)	25%	0%	10%(15%)	5%	20%(10%)	10%	0%	100
背	20%	25%	30%(20%)	0%	10%(15%)	5%	20%(10%)	10%	0%	100
尾巴	35%(25%)	25%	60%(40%)	0%	25%(30%)	5%	70%(50%)	10%	0%	100
前脚	35%(25%)	25%	20%	0%	10%(15%)	5%	20%(10%)	10%	0%	180
后脚	25%	40%(30%)	25%	0%	15%(20%)	5%	30%(10%)	10%	0%	180
翅膀	20%	15%	20%	0%	10%(15%)	5%	20%(10%)	10%	0%	90

炎王龙

伤害吸收表(注：括号内的数据为炎王龙全身围绕着火幕时的数据)

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头／颈	40%	70%	30%(20%)	0%	25%	10%	40%	10%	100%	150
腹	35%(25%)	50%(40%)	25%	0%	10%(15%)	5%	20%(10%)	10%	0%	160
背	20%	25%	30%(20%)	0%	10%(15%)	5%	20%(10%)	10%	0%	160
尾巴	35%(25%)	25%	60%(40%)	0%	25%(30%)	5%	70%(50%)	10%	0%	200
前脚	35%(25%)	25%	20%	0%	10%(15%)	5%	20%(10%)	10%	0%	180
后脚	25%	40%(30%)	25%	0%	15%(20%)	5%	30%(10%)	10%	0%	180
翅膀	20%	15%	20%	0%	10%(15%)	5%	20%(10%)	10%	0%	90

黑龙

伤害吸收表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	80%	75%	45%	15%	5%	5%	80%	10%	100%	500
颈	50%	55%	30%	15%	5%	5%	50%	10%	0%	250
背	10%	20%	20%	15%	5%	5%	10%	10%	0%	180
腹	30%	25%	25%	15%	5%	5%	30%	10%	0%	200
尾巴	10%	15%	20%	15%	5%	5%	10%	10%	0%	180
翅膀	30%	25%	20%	15%	5%	5%	10%	10%	0%	240
足	20%	20%	20%	15%	5%	5%	20%	10%	0%	200

红黑龙

伤害吸收表(注：括号内数据为身体硬化状态下的数值)

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	50%(10%)	45%(10%)	45%(10%)	15%(10%)	5%	5%	80%(10%)	5%	100%	500
颈	30%(10%)	25%(10%)	30%(10%)	15%(10%)	5%	5%	50%(10%)	5%	0%	250
背	10%	20%(10%)	20%(10%)	15%(10%)	5%	5%	10%	5%	0%	180
腹	30%(10%)	25%(10%)	25%(10%)	15%(10%)	5%	5%	30%(10%)	5%	0%	200
尾巴	10%	15%(10%)	20%(10%)	15%(10%)	5%	5%	10%	5%	0%	180
翅膀	30%(10%)	25%(10%)	20%(10%)	15%(10%)	5%	5%	10%	5%	0%	240
足	20%(10%)	20%(10%)	20%(10%)	15%(10%)	5%	5%	20%(10%)	5%	0%	200

祖龙

伤害吸收表(注：括号内数据为身体硬化状态下的数值)

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝	失衡
头	80%(10%)	75%(10%)	45%(10%)	15%(10%)	5%	5%	80%(10%)	10%	100%	500
颈	30%(10%)	25%(10%)	30%(10%)	15%(10%)	5%	5%	50%(10%)	10%	0%	250
背	10%	20%(10%)	20%(10%)	15%(10%)	5%	5%	10%	10%	0%	180
腹	20%(10%)	15%(10%)	20%(10%)	15%(10%)	5%	5%	30%(10%)	10%	0%	200
尾巴	10%	20%(10%)	20%(10%)	15%(10%)	5%	5%	10%	10%	0%	180
翅膀	30%(10%)	25%(10%)	20%(10%)	15%(10%)	5%	5%	10%	10%	0%	240
足	20%(10%)	20%(10%)	20%(10%)	15%(10%)	5%	5%	20%(10%)	10%	0%	200



秘技

NDS 超级机器人大战W

日版 | 游戏原名 スーパーロボット大战W

◆与 GBA 诸作的联动

插着GBA上任意一部《机战》进行游戏，打过第一关后，与其他作品进行联动，就可以拿到不同的奖励。

与《超级机器人大战A》联动，可以获得11111万元外加SRW-Aの魂。Aの魂的效果为：装甲+100、运动性+10、武器命中+10。

与《超级机器人大战R》联动，可以获得22222万元外加SRW-Rの魂。Rの魂的效果为：装甲+150、运动性+15、武器命中+15。

与《超级机器人大战D》联动，可以获得33333万元外加SRW-Dの魂。Dの魂的效果为：装甲+200、运动性+20、武器命中+20。

与《超级机器人大战OG》联动，可以获得44444万元外加SRW-OGの魂。OGの魂的效果为：装甲+250、运动性+25、武器命中+25。

与《超级机器人大战OG2》联动，可以获得55555万元外加SRW-OG2の魂。OG2の魂的效果为：装甲+300、运动性+30、武器命中+30。

与《超级机器人大战J》联动，可以获得66666万元外加SRW-Jの魂。Jの魂的效果为：装甲+350、运动性+35、武器命中+35。

与《第2次超级机器人大战》联动，可以获得77777万元外加第2次SRWの魂。第2次SRWの魂的效果为：装甲+500、运动性+50、武器命中+50。

◆令敌人无法使用精神指令的 BUG

在许多关卡中，特定敌人的每回合都会使用精神指令，这点相当麻烦。不过只要在会使用精神指令的敌人开始行动之前，立刻使用START键进行中断记录并重新读记录开始游戏的话，那么敌人就不会使用精神指令而是直接进行其他行动了。

◆无限觉醒 BUG

由于在2周目以后玩家可以在商店中购买全部的强化部件，同时能够更改主角的精神指令，因此便有了能够达成无限觉醒的超级无赖招。在ヴァルザカード上装备4个P·A·S·F·U，这样每移动一格，SP值就能回复4点。举例来说，ヴァルザカード的自身移动力为6，使用加速和觉醒后再进行移动的话，全员的SP就能回复36点，之后配合アリア或是主角的觉醒（主角需要先更改精神）指令，反复移动。由于觉醒消耗60点SP，而反复移动2次却能够回复72点SP。这样一来，我方就能永远使用觉醒进行作战了。这一方法虽然非常无耻，但对于那些一直嫌杂兵战很费时间的玩家来说是再实用不过了。

NDS 死亡笔记 基拉游戏

日版 | 游戏原名 DEATH NOTE キラゲーム

◆开启隐藏角色

隐藏角色	开启条件
Mello	收集游戏中全部10个苹果

NDS 喷射脉冲

日版 游戏原名 ジェットインパルス

◆特殊隐藏机体

本作的隐藏机体入手条件不外乎不同难度通关、不同模式通关和下载这3种方法，不过还有一些机体得通过特殊方法才能入手。在某些关卡中，有一些飞机库不能成为导弹锁定的目标。用机枪将这些飞机库破坏之后，过关就能拿到相对应的特殊隐藏机体了。目前已知有3架机体可以用此方法获得。

机体	入手方法
MB395	第8关开始后往东前进，目标是某个红色小屋
XA434	第10关暗黑三连星攻过来时，左方小岛上的屋子
XA438	第16关中的水库东边

◆快速赚钱法

在自由模式中的BOSS战中，选第2个BAMBOO，用ZSR14挂GSB58放导弹，掌握方法的话就能轻松获得6000元。当然不用这个机体也行，只要导弹性能好就没问题。

NDS 死神BLEACH DS 2nd 黑衣闪现的镇魂歌

日版 游戏原名 BLEACH DS 2nd 黒衣ひらめく镇魂歌

◆蒲原商店的秘密图画

玩过1代的朋友都知道，蒲原商店除了购买东西外，还可以输入固定的密码来获得游戏中的隐藏道具。到了2代，这个设定依然存在，只不过密码变成了在屏幕上画出固定的图画。已知的三个图有"魂手印"、"兔子"和"壶"。这里提供一个几乎无赖的方法，只要在屏幕上画一个圈，并像涂鸦一样多描几次就有一定几率被误识别为正确的图案。多尝试几次即可获得总价值30万的奖励。

NDS 托尼霍克滑板 高山急降

美版 游戏原名 Tony Hawk's Downhill Jam

◆获得隐藏服装

隐藏服装	开启条件
雪人装	进入商店在买服装时输入"BIGSNOWMAN"即可获得雪人装

金手指

本栏目中将会为大家加入PSP游戏金手指修改方法。Devhook的修改插件——CheatMaster，最新版本为0.6c，安装完成后只需要进入游戏后按热键呼叫出修改菜单，选择"地址 表格"，按START键输入新地址，起名后将地址、数据类型、写入方式、数值按下表填写（输入数值时按方块键切换到16位表示），并选中锁定即可。然后回到修改器菜单"保存表格"，就可以在下次游戏时通过"加载表格"反复使用。

PSP 超杰交融

中文版 游戏原名 Rezel Cross

◆游戏编号：UCAS-40140

说明	地址	数据类型	写入方式	数值	作用
Money	002DBDE4	自动	直写	0x0098967F	金钱
BaoShiZ	002DB0A4	自动	直写	0x00000063	札斯超杰宝石99
BaoShiM	006CC70C	自动	直写	0x00000063	玛莉安超杰宝石99
BaoShiD	002DB384	自动	直写	0x00000063	但丁超杰宝石99
BaoShiL	006CC768	自动	直写	0x00000063	蕾芙超杰宝石99
BaoShiA	006BA338	自动	直写	0x00000063	艾尔超杰宝石99
ExpZ	002DB084	自动	直写	0x0001869F	札斯等级30级
ExpM	002DB1F4	自动	直写	0x0001869F	玛莉安等级30级
ExpD	002DB364	自动	直写	0x0001869F	但丁等级30级
ExpL	002DAF14	自动	直写	0x0001869F	蕾芙等级30级
ExpA	002DADA4	自动	直写	0x0001869F	艾尔等级30级



PSP软件新闻



文 C.H.1.
编 米格

前段时间，《FAMI通》对去年的百佳游戏做了一个读者调查，最后统计发现PSP游戏竟占了20款之多，比起NDS游戏还要多两款。不过仔细想想，PSP上去年还是出了很多好游戏的，希望今年PSP不会让广大玩家失望。下面看看近期的PSP软件新闻。

游戏破解

PSP游戏破解继续

进入3月份，PSP发售表上的游戏渐少，被DUMP出来的ISO也跟着少了一些。近期出炉的ISO有《龙珠Z真武道会2 另一条路》、《VR网球3》、《Asphalt Urban GT 2》、《忍者神龟》、《炸弹人乐园 携带版》。Dumper们也开始像GBA ROM一样对PSP ISO进行编号，目前的编号已经到了0958，共有将近1000款游戏，看来PSP上游戏还是挺多的。如果新游戏不喜欢，可以继续玩《怪物猎人 携带版 2nd》，汉化版也已经以闪电般的速度出来了，不得不佩服国内汉化小组的实力。

模拟器

相关软件速报

Daedalus

上辑我们曾报道过Daedalus R10将会支持跳帧的消息。但R10版还没出来，就有网友心急了，在R9的基础上推出了改版，其中加入跳帧功能。用户可以通过调节帧率来加快游戏速度。

PSPMSX

PSP用MSX模拟器PSPMSX于3月中旬推出V1.1.0版，加入PAL、NTSC两种制式选择以及修改内存容量的功能，修复了最大渲染模式。



自制软件

PMPlayer Advance新版公开

国人制作的PSP用视频播放软件PMPlayer Advance于3月17日、20日、24日推出三个新版。新版加入界面待机功能，在

主界面时可以手动待机，如果超过5分钟没有操作自动进入待机状态；更新了界面字体的缓存机制，主界面时不太会频繁读取记忆棒；更新播放时菜单式样，加入当前时间和电池信息；修复了播放时按○键显示信息时死机的问题；修正了一些内存处理方式，减少了死机频率；加入了版本信息对话框，在主界面时按L和△键调出。另外因为可支配内存不足的关系，新版依然无法在 2.71 系统下运行。



PSP Filer新版发布



PSP上的文件管理软件PSP Filer于3月22日推出V3.1版。新版采用RaiderX设计的图标，加入语言版本选择并加入德语语言，修改了摇杆在颜色编辑模式中以及文本浏览中的速度，可以播放MP3以及WAV格式的音乐。另外新版还修复了查看UMD光碟文件夹信息和打开深层文件夹时的错误，加入文件夹移动、复制模式。PSP Filer可谓非常实用，适合记忆棒中文件过多的用户。

yPaint 新版公开

PSP用绘图软件yPaint于3月29日推出V5.00 Beta版。新版加入Fuzzie 360设计的虚拟键盘、文本栏、滚动状态显示、全新的载入图像，工具方面则加入了字体、字体大小、染料桶选择等。现在yPaint已经很像专业的绘图工具了，甚至功能比Windows的画板还要多。



相关软件速报

PiMPStreamer

PSP用流媒体播放软件PiMPStreamer于3月下旬推出V0.832版，新版加入和Wii、PS3主机的联动，通过无线网络，可以播放存储于两台主机上的MP3音乐。

同人游戏

《Pokemon Keeper》发布

一年一度的NeoFlash春季掌机自制软件大赛又开始了。众多的软件作者们也加入到比赛的行列中去。这款名为《Pokemon Keeper》的游戏就是参赛软件。游戏的玩法类似大家熟悉的《动物管理员》，只不过将动物头像换成了大家都熟悉的《口袋妖怪》中的怪兽，只要将



相同怪兽三只排列在一起即可消除。

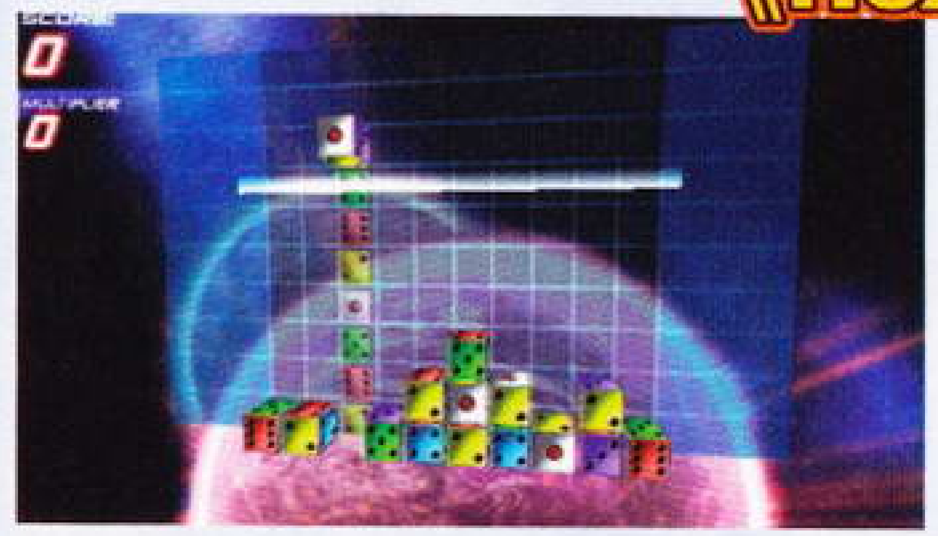
伴随着开头画面清脆的皮卡丘的叫声进入游戏，先用十字方向键选定移动的方向，按×键移动怪兽。游戏有时间挑战。正常等三种模式，还提供了帮助菜单。游戏时，按START键暂停，再同时按L、R键能够退回到主界面。

《Space Escape》推出



同样是NeoFlash软件大赛的参赛作品。游戏中玩家要操纵宇宙飞船击碎陨石。游戏开始，按方向键的左、右选择不同的飞船，按×键确认。游戏中，用方向键移动飞船，按×键发射激光。游戏画面虽然简单，但却采用三维即时演算，由此可见作者的实力。

《Hexaxis XXI》新版发布



PSP上的仿《XI》游戏《Hexaxis XXI》于3月25推出第五个更新版本。新版改变了背景，加入预览线和分数显示，清除了游戏结束时的错误，修复了贴图显示问题。游戏时，用方向键移动骰子，按△、×、□、○键将舞台向上、下、左、右移动，按L、R键缩小、放大舞台，按SELECT键退出游戏。

相关软件速报

Boxy II

PSP上的方块游戏《Boxy II》于3月26日推出V0.6.6版。新版加入新的游戏模式，改变了系统界面，为每个游戏模式单独加入高分排行，改进了滚动系统，调节了难度并让背景动起来。



CSPSP

PSP上的射击游戏《CSPSP》于3月下旬推出V1.2版。新版完成了所有枪支的配置，加入购买菜单，包含了自定义地图。



索尼官方终于推出了PSP用的3.30系统固件，竟然支持了720×480象素MP4 AVC视频的播放，效果真是没得说。看来索尼自身也感到压力了。最后给出本辑软件的下载地址，网址为http://down2.tg777.com/software/zjw/61/psp61.zip。

市场4GB记忆棒评测书

文 寰仔
编 米格

早在《掌机王SP》54辑中，我们就为大家带来了4GB大容量记忆棒的相关评测，而近期又有新的4GB组装记忆棒流入市场，并且经过3个多月的时间价格也有了较大幅度的下降。目前市场上比较主流的4GB记忆棒一共有六种，Sandisk品牌的有原装蓝色记忆棒、组装蓝色记忆棒、Ultra Ⅱ高速记忆棒，Sony品牌的有原装记忆棒、低速组装记忆棒和高速组装记忆棒。这几种记忆棒可谓各有优劣。下面我们也来对这几款记忆棒进行一个简单介绍，并对其中的三款产品进行横向的评测，希望对想要入手的玩家有所帮助。

Sandisk品牌记忆棒



▲水货Sandisk 4GB记忆棒。

这里说是Sandisk品牌，其实要介绍的产品也并不全是Sandisk的产品。因为组装记忆棒严格来讲，其实就是假冒记忆棒，虽然目前很多组棒也提供质保，但它们并非出自Sandisk生产线，许多都是由国内生产厂商购买芯片自己制造的，只是贴上一个Sandisk外衣而已，许多甚至和Sony组装记忆棒出自同一条生产线，目前市面上组装记忆棒大都使用三星芯片制造，速度、容量至少分两种。而水货和行货才称得上是Sandisk正品，虽然水货并不提供质保。目前市场上出现过的Sandisk的4GB记忆棒有原装蓝色记忆棒、原装Ultra Ⅱ高速记忆棒和组装蓝色记忆棒以及半透明彩棒，其中前两款格式化后识别容量为3904MB，而且速度也相差不大，基本上能看出使用的是同样的芯片，其实Ultra Ⅱ最大的优势还在于专用读卡器，使用它连接电脑就能发挥出这条记忆棒独特的高速读写特性，不过对于用小P作为读写设备的玩家就没有什么优势了。行货原装蓝棒虽然也已经降价几次，不过价格依旧停留在600到700元之间，Ultra Ⅱ价格虽然相对便宜，不过并未在国内上市，因此应该是水货，所以价格也便宜许多，350元左右就能拿下。半透明彩棒格式化后容量3898MB，速度与原装蓝色记忆棒相仿，不过在国内市场不多见，而且来路也不太明朗，不推荐购买。至于组装记忆棒，还是购买Sony商标的吧。



▲Ultra Ⅱ黑色的外表开起来十分厚重。

Sandisk原装记忆棒质保要求

许多玩家考虑到质保与速度，都会选择购买由宏衢代理的D7 50i-4GB原装蓝棒，但这里笔者也要提醒大家，想要体验质保服务，还需要以下几个条件：

1.所购买的SanDisk记忆棒产品必须在记忆棒和长棒转接器上都贴有宏衢激光标贴；

2.你还必须有SanDisk产品外盒，外壳丢弃无法更换；

3.必须还需要质量技术监督12365防伪标贴；



▲行货Sandisk 4GB记忆棒。

4.盖有经销店章的保修卡；
5.购买凭证需正式发票或收据。

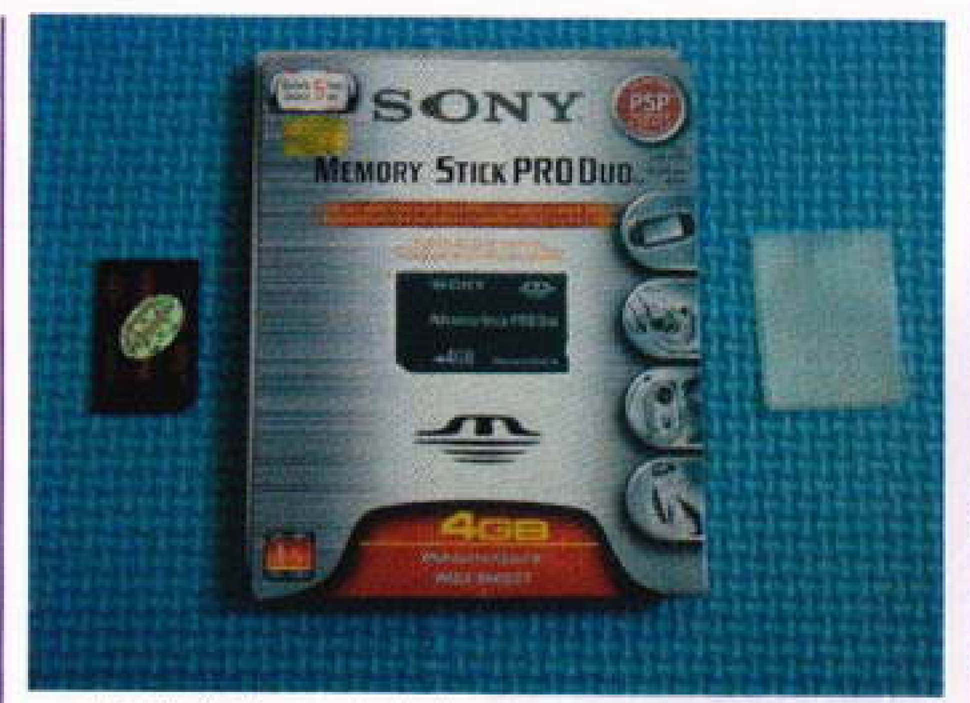
如果缺少任一现场换货所需物品，就只能联系原购买店铺协助处理。宏儺代理的产品在保修期限内，免费换货；宏儺代理的产品超过保修期限，则酌量收取维修费用。因此这里提醒大家，尤其是网购的用户，一定要有一个正式发票和盖章保修卡，不然买了行货也不能享受应有的待遇。

Sony品牌记忆棒



▲新版 Sony 原装记忆棒包装。

随着市场需求不断扩大以及出货量的上升，目前Sony原装记忆棒的价格也下降到与Sandisk原装货相同的水平，香港官网也打出了680港币的超低售价。而最新版也已经更改了包装，和Sandisk一样采用纸盒而非塑料膜外壳。不过价格、外壳相仿，品质却不同，这款行货记忆棒只是低速棒，因此购买意义并不是太大。Sony组棒现在已经上市了三款，一款是写着高速标识的高速记忆棒，一款是采用深色包装的普通棒，还有一款则是完全仿照旧版行货蓝色包装制造的低速记忆棒。前两款产品价格在350至370元之间，后一款价格在290到310元之间。虽然整体价格相差不大，但产品素质相差还是很大的。尤其前两款产品在写入速度上可以说和后一款低速棒不可同日而语。高速组棒完全是针对PSP量身定制的，写入快、读取慢，满足玩家拷贝游戏的需要和小P读取游戏数据并不算高的要求，而低速组棒则是写入缓慢读取飞快，但再高的读取速度也无法解决游戏拷贝时等待的痛苦。采用深色包装的普通棒应该出产最早，容量为3876MB，最新的一批才更换了具有“High Speed”字样的外壳，容量变为3840MB，不过采用的基本是同一系列的三星芯片制造，因此速度各方面都非常接近。目前国内组棒生产已经达到量产化，一般游戏店还会提供1年的质保服务，因此可以说已经可以安全购买了。而且这样充满诱惑的价格，恐怕又要让当年购买512组棒的玩家伤心了。



▲打开包装后，里面还附赠一个胶套，不过印刷底壳上低速棒的图片并没有换掉。



▲ Sony 高速组装记忆棒，容量 3840MB。



▲早先的 Sony 普速组装记忆棒，容量 3876MB。

Sony低速组棒鉴别



▲ Sony 低速组装记忆棒还采用旧版原装棒的包装。

4GB高速组棒的包装以前我们已经做过介绍，这里就不再多提。鉴别4GB低速组棒的最佳方法自然是看价格啦，价格低的一定是低速组棒，现在电玩店基本都不会进原装棒，因此想要拿它充当原装货卖高价谁也不会信的。这款产品包装采用透明塑料壳，里面还附赠一个长棒转接器和短棒便携棉袋。打开外包装，将后面的衬纸翻开，里面是一个简要的英文说明书。衬纸正面还写着 5 年质保、PSP 等字样，并且左上角还有Sony激光标签，当然这些都和原装记忆棒旧版包装相同，真让人感慨组棒的仿造程度之高。记忆棒上面的字呈银色，并没有“High Speed”字样，本次评测记忆棒由龙漫电玩提供，因此棒体上面还贴有“龙漫电玩”的激光标，由店商提供一年质保的服务。这款产品格式化后容量是3876MB，下面就让我们以最新的两款组棒为主要评测对象，来对这些记忆棒进行一个横向评测吧。本次评测软件采用Disk Benchmark V2.02以及Total Copy V1.20，硬件采用CPU AMD AM2 Athlon 64 X2 3800+，主板微星K9N Neo，内存威刚2GB，采用PSP连接USB 2.0接口读取。

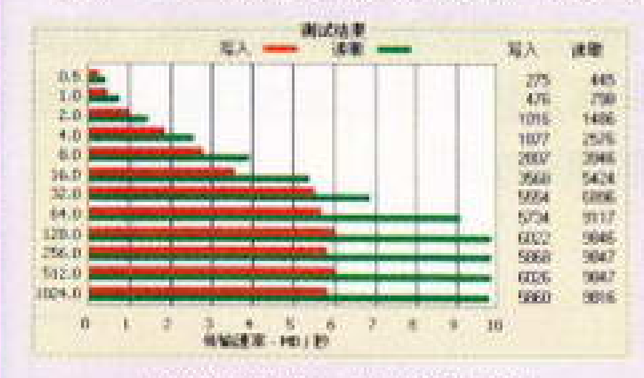


▲打开包装后里面比高速组棒多出一个长棒转换器。

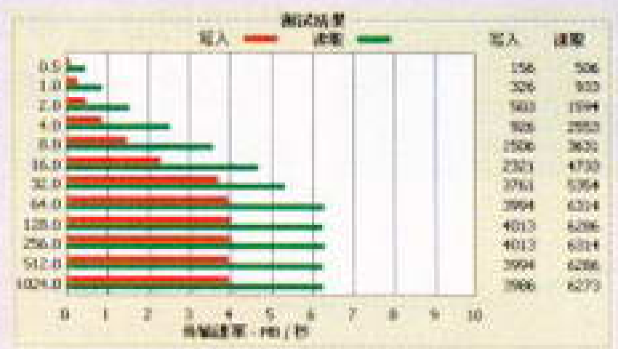
评测数据

Disk Benchmark V2.02 测试结果

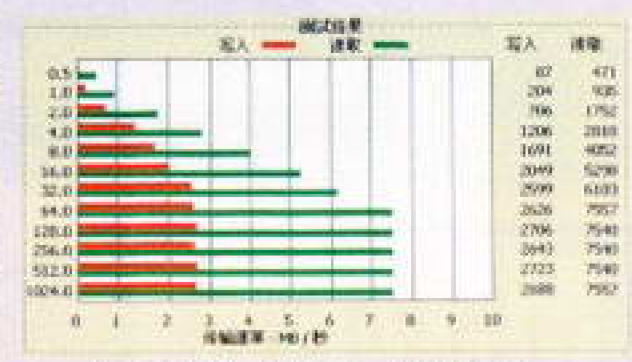
图表纵坐标表示拷贝文件的大小（单位：KB），图表横坐标表示速度的快慢（单位：MB/s），红色代表写入速度，绿色表示读取速度，右侧代表速度峰值（单位：KB/s）。



▲ 3904MB Sandisk 原装蓝棒



▲ 3840MB Sony 高速组棒



▲ 3876MB 旧版 Sony 低速组棒



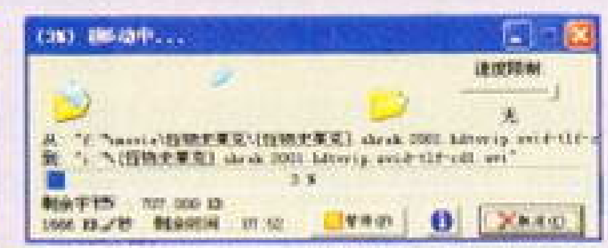
▲ 3876M 蓝色包装 Sony 低速组棒

从以上评测结果我们就能清晰看出各款产品的优劣了吧。建议大家在购买前也能使用软件测试一下速度，这样用起来也能更加放心。另外，感谢龙漫电玩对本次评测给予的支持。

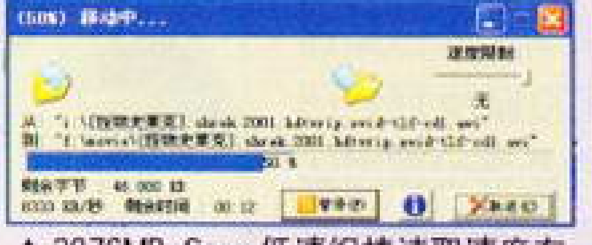
下面我们来看看使用 Total Copy 拷贝、读取文件时的后两款记忆棒的速度吧。



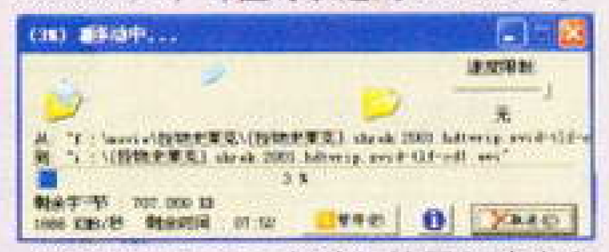
▲ 3840MB Sony 高速组棒读取速度在6333KB/s，峰值可以达到7000KB/s。



▲ 3840MB Sony 高速组棒写入速度在2000KB/s，峰值可以达到2666KB/s。



▲ 3876MB Sony 低速组棒读取速度在8000KB/s，峰值可达到8666KB/s。



▲ 3876MB Sony 低速组棒写入速度在1333KB/s，峰值可达到1666KB/s。



文 小超
编 米格

烧录卡新闻站

VOL.6

春季到了，传说中的几款新烧录卡也浮出水面。看来、三免以及附加功能将是以后烧录卡的主攻方向。下面一起看看近期的烧录卡业界有哪些新鲜事发生吧。

EZFlash

厂商网站：http://www.ezflash.cn



EZFlash V新内核发布

EZ小组于3月23日EZFlash5用软件，修正了eeprom时序初始化错误，《忍者神龟》美版可以运行了。3月28日，再次推出新版软件，修复了三合一扩展卡插入后下屏花版的问题，并将ROM列表更新到第0953号。

M3/G6

厂商网站：http://www.gbalpha.com

M3DSS新内核发布

Gbalpha于3月16日发布M3DS Simply (M3DSS)用升级内核C04版。新内核和前段时间R4 DS发布的V1.07更新的内容非常相似。C04内核支持了电子书的单屏和双屏显示，按SELECT键可以在上下双屏、下单屏、左右双屏不同模式间进行切换；在主菜单加入日期显示，原本显示的时：分：秒改为显示月/日时：分；加入主题DIY功能，用户能够设置字体和选择条的色彩，并且兼容以前版本的皮肤文



件；用户可以手动选择多种主题，在主菜单中按SELECT键进行更改，同时也支持按月份自动更换主题。至于M3DSS的供货情况到截稿前为止仍没有改善。M3DSS依旧处于奇货可居的情况，即使是大规模的商家也很少有商品售出。

M3DSR、G6DSR新消息放出



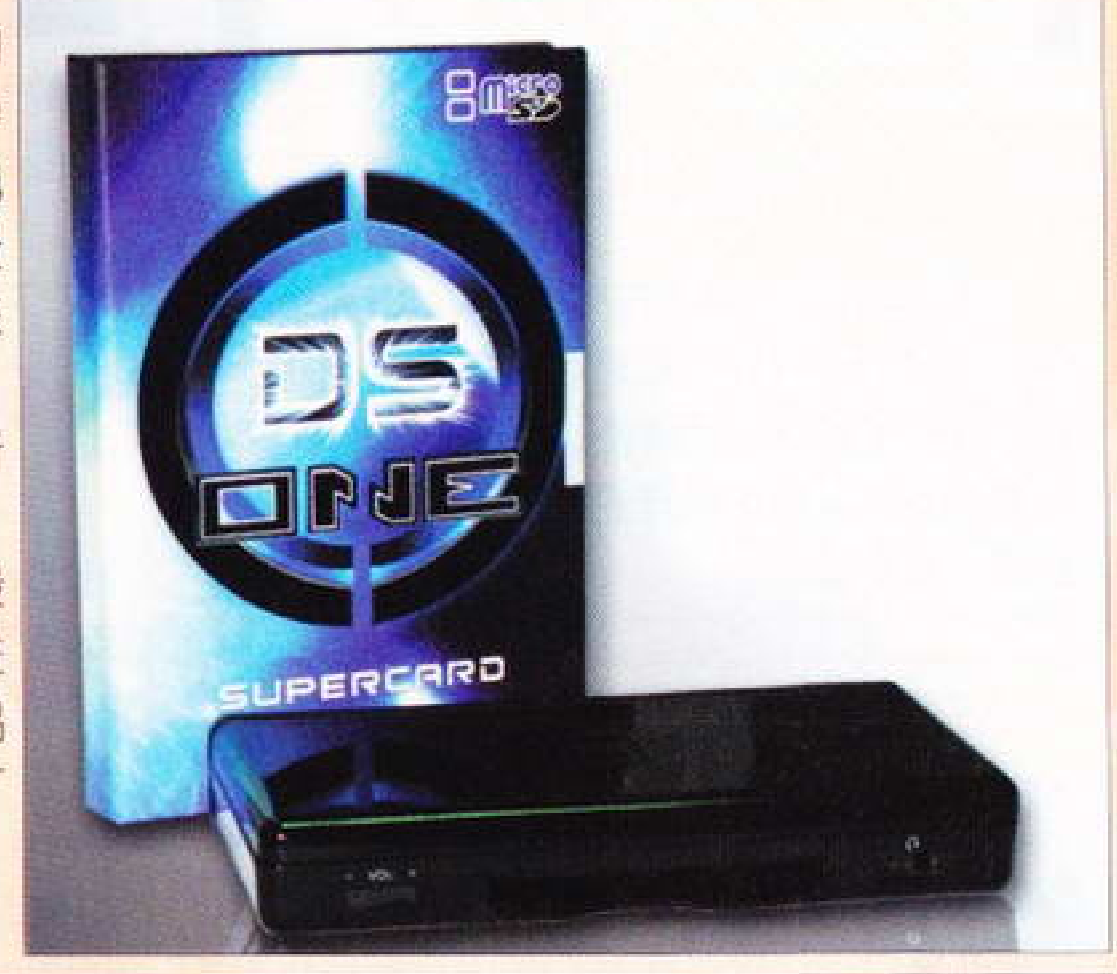
很多用户关心的Gbalpha新品M3 DS Real（M3DSR）、G6 DS Real（G6DSR）终于又有新消息放出。这两款卡带将真正支持Clean Dump，可以很好地进行GBA游戏联动、单卡联机以及连接扩展设备；对于新游戏的支持方面，新品几乎不会出现不兼容的现象，用户不升级内核，也能玩到最新的游戏。另外，新品同样具备了两套系统，包括外置系统和内置系统，游戏兼容性都很好，但外置系统可以实现更丰富的功能。对于M3DSR来说，即使用户将R4DS、SCDSO等烧录卡用的TF卡插入，在TF卡上没有M3DSR用系统文件的情况下，仍能通过内置系统进行游戏。根据目前得到的消息，G6DSR将先于M3DSR上市，G6DSR更会在3月下旬派送内测用样品，内存则会比G6L大一些，正式上市时间估计在4月上旬。

Supercard

厂商网站：http://chn.supercard.cn

SCDSO新版推出

在市场上沉寂了一段时间的SuperCard DS ONE(SCDSO)在3月19日推出新版产品，主要针对包装和外观做了改进。新版中，包装进行了重新设计，变为类似书本的翻页形式，看起来更时尚；为方便用户，增加TF读卡器、简易使用说明书、驱动软件光盘三样新配件。卡带外面的贴纸图样也有变化，并分为中文、英文、日文三个版本。最让玩家高兴的是官方把SCDSO的价格进行了下调，售价为248元，提升了产品竞争力。由于中文版的出货量很少，厂商针对普通玩家开通了网上定购服务，不过每个人最多只能购两块哦。





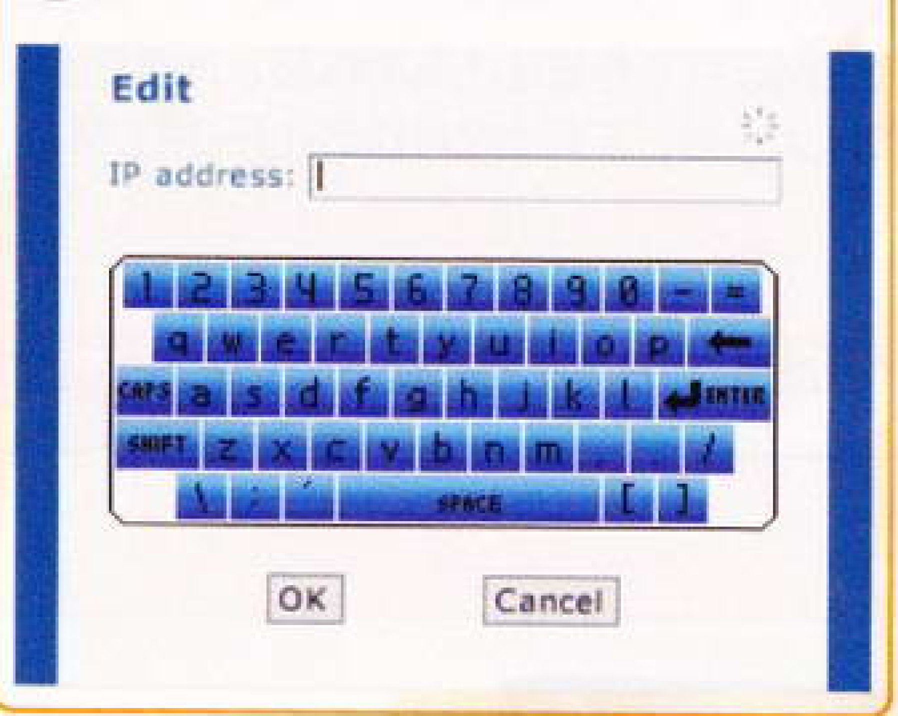
NDS软件新闻

文 小超
编 米格

开学以后发觉事情暴多，光是做多媒体课件备课已经占用了大量时间了。真是怀念刚刚过去的寒假啊，不自觉地从现在开始就严重期待暑假的到来。下面一起看看近期的NDS软件新闻。

Beup Live新版公布

NDS用仿MSN聊天软件Beup Live于3月下旬发布V0.3d、V0.3e两个版本。新版支持了DLDI，可以在大部分烧录卡上正常运行，另外还修正了时钟错误和蓝色线条问题。



AMPonzi's DeSmuME新版发布

由AMPonzi修改的电脑用NDS模拟器DeSmuME于3月17日和20日推出两个新版。新版提升了游戏运行速度，加入对Shash 3D效果的支持，但如果开启这个功能会对速度造成一定影响。

DLDI补丁软件出炉

由于不同的NDS烧录卡之间硬件接口不同导致软件兼容性不高。DLDI则提供了通用的硬件接口，让软件作者们能很容易地开发出适合不同烧录卡的软件。现在DLDI又推出了适合普通玩家使用的补丁版，能够很方便地通过打补丁的方式，让软件运行于其他烧录卡上面。

DLDI补丁软件按烧录卡类型分为DSLink、M3-SD、M3-CF、R4等多个版本，大家要选择适合的版本。使用方法很简单，只要将原始的NDS软件拖曳到dlditool.exe上，软件会自动对其打补丁并生成新文件。

iDeaS 新版即将推出



在iDeaS推出iDeaS V0.1.2版后，作者表示后续版本V0.1.3也在开发之中。3月19日，作者又放出了三幅新版的运行图片。从图片上看，新版的3D模拟性能十分了得，能够以20至28帧的速度运行《马里奥64 DS》。虽然速度不稳定并且偏慢，但贴图错误很少。看来iDeaS就要后来居上了。

SNEmulDS新版公开

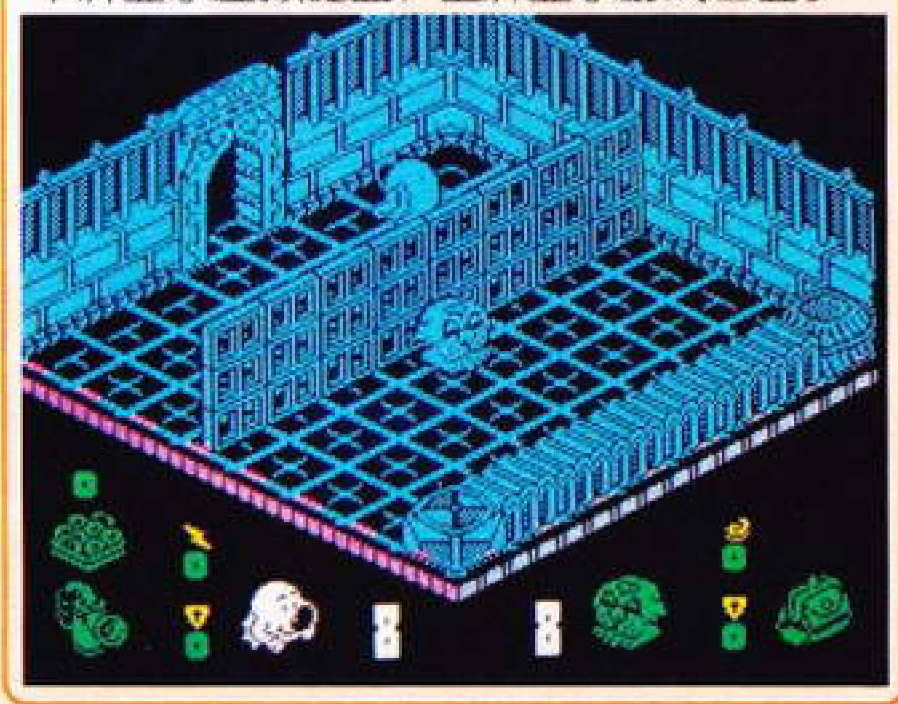
NDS用SFC模拟器SNEmulDS在3月26日推出V0.5 Alpha版。新版采用新的GFX引擎支持了RPG游戏的标题地址变更，提升了HDMA速度，增强了线性模式的显示效果和图层的透明度，加入了系统设置文件snemul.cfg。新版在模拟效果和模拟速度上均有增强，期待下个版本有更好的表现。



ZX Spectrum发布

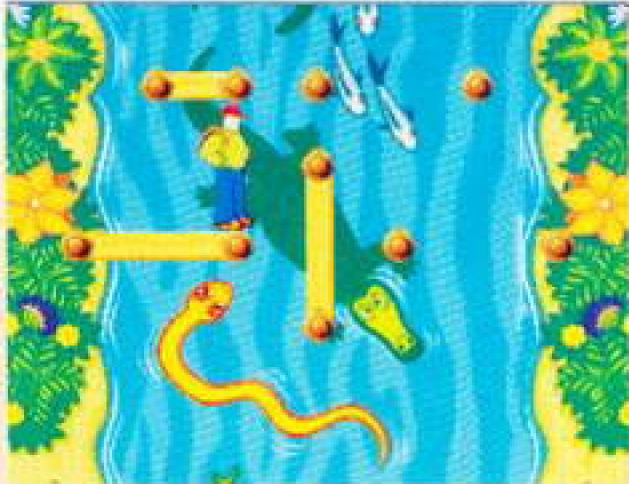
可能很少有朋友知道ZX Spectrum是什么。它是由Sinclair在1982年推出的家庭电脑，采用Z80 CPU，并且可以显示8种颜色。ZXDS是NDS用的ZX Spectrum模拟器，可以让你在NDS上体验经典的ZX Spectrum游戏。ZXDS于3月20日推出第一版V0.0.1 Alpha 1，并在第二天发布了更新版本V0.0.2 Alpha 1。新版可以读取128k的截图文件，触摸屏能够显示虚拟键盘图层。

ZXDS支持从存储卡中直接读取游戏ROM。NDS上运行ZXDS后，会在下屏显示存储卡中的ROM文件名，按方向键的左、右进行切换，按A键进入游戏。实际游戏时，下屏显示虚拟键盘，上屏显示游戏画面。



《RiverCrossingDS》新版推出





NDS上的同人游戏《RiverCrossingDS》于3月25日发布V0.31版。新版修复了声音问题，加入更多的解谜要素，更适合于左手玩家。游戏的画面比较靓丽，上屏显示运行信息，下屏显示实际画面。

DSOrganize新版发布

NDS用PDA软件DSOrganize于3月下旬推出V2.7 Alpha版。新版修正地址重新指向问题，解决连接定位错误页面以及一些小的界面错误。

NO$GBA新版推出

电脑用NDS模拟器NO$GBA在3月21日发布V2.4版。新版支持了256×192象素图片截取，可以更换皮肤，采用新的8位信息写入，修复了16位信息写入，重新测试了所有xboo功能，修正了GBA Bios文件导出以及512×256、512×512象素位图尺寸错误。新版在2D模拟、3D模拟方面都有提升，即使没有Bios文件也能运行游戏，只是触摸屏模拟方面有点问题。



进入春天，NDS上的好游戏依旧不断，像《龙珠Z 遥远的悟空传说》、《真 三国无双DS 斗士之战》等，都非常有趣。希望NDS能继续以这种态势走下去。最后给出文中软件下载地址：http://down2.tg777.com/software/zjw/61/nds61.zip，并感谢一起游(http://www.17u.com.cn)网友的大力支持。



掌机市场扫描

文 江西恐龙
编 马修

经过春节的洗礼，国内做水货游戏生意的商人们赚足了票子，生意越做越火，买机的玩家更是源源不断。这不，笔者于周六、周日连续两天前往游戏市场打探行情时，但却没几个店员有时间搭理我，因为顾客实在是太多了。最近几年新游戏主机层出不穷，NDS、PSP、X360、PS3、Wii，玩家的选择多了，可以花钱的地方自然也多了。玩家的消费欲望带动了游戏市场的良性发展，好征兆！

要说这些年游戏市场的新闻热点，最大的新闻当属"掌机市场的崛起"。掌机市场在整个游戏市场中所占的份额越来越大，这也许是各大游戏厂商都没有想到的事情。想象一下10年前的情景：几个小伙伴拿着砖头黑白GB津津有味地对战着《热斗 96格斗之王》，每人轮流玩一把已经开心得不得了。几年之后昔日的小伙伴已经长大成人，手中所拿的已经赫然是NDSL和PSP了。PSP的画面表现力几乎可以达到PS2水准，而NDSL的特异操纵方式在游戏史上更是一大热点。掌机从"小孩子的玩具"发展成为青少年的时尚数码玩具，乃至爸爸、妈妈的休闲玩具，这些都要归功于任天堂和索尼的付出。

PSP和NDSL之间的斗争在国际市场上愈演愈烈，虽然PSP的销量已经远远被NDSL抛下，但客观地说，PSP的销售成绩比NGPC、WSC等等主机要好不少。索尼以新手角色的身分抢夺了任天堂不少用户群，这一点实属不易。在国际市场，NDSL的销量是超越PSP不少。不过中国大陆市场比较特殊，追求性价比的玩家不少。目前游戏市场的PSP销量要远超过NDSL。许多游戏店一天可以零售出20～50台不等数量的PSP(批发另算)，NDSL一周的销量都可能达不到PSP一天的销量。

到4月初为止，可软件降级的普通版PSP售价约1420元，比半月前略降60元，可选颜色为黑色和白色。如果要购买粉红色、金色、银色、蓝色等版本，则要相应加价30～80元不等。游戏店可以免费为玩家将2.71～3.03版本的PSP软件降级到1.5版，之后再升级到可运行破解游戏的3.10 OE-A'中文版。

有些新朋友多次询问笔者如何鉴别硬降机器和软降机器？其实这个话题在掌机市场扫描栏目里已经说过多次了。对于大中型城市的玩家来说这不是问题，因为很多地方的游戏店都提供当场降级，一方面是为了炫耀自己的硬件实力，另一方面则因为游戏机都是大批量进货，批发商那头根本不负责软降。而对于一些

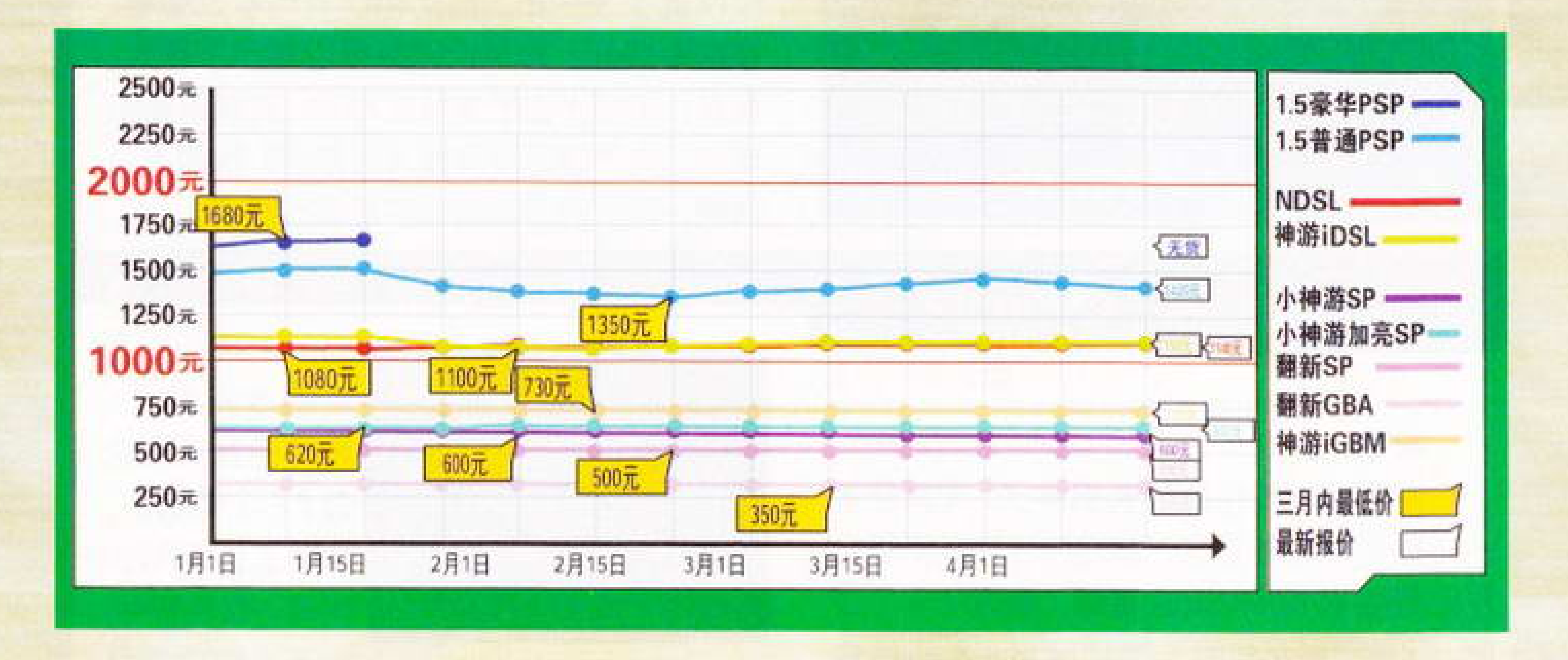


小型城市的玩家来说，就要小心提防硬降充软降的问题了，许多游戏店老板进货的时候都直接委托批发商降好再发过来。这种情况下，黑心的老板自然进便宜的硬降机器。

要区分PSP究竟是软降或是硬降，这里有一个简单的方法。首先是查看主机版本，如果是2.71～3.03版的主机并且老板承诺当面降级，那自然是软降喽。如果主机版本为1.5，而老板声称这是软降好的版本，那么就粗略地测试PSP的屏幕亮度变化，从暗到亮可能为软降(因为商家可能会在硬降后先把屏幕亮度调暗)，从亮到暗则一定是硬降机器。

PSP的配件方面，销量最高的两种配件要属记忆棒和贴膜。组装2G记忆棒和组装4G记忆棒目前行情分别开价160元、380元。贴膜最多见的有：组装Hori贴膜，一般随主机赠送，或开价约10～30元不等；原装Hori记忆棒，开价约35～50元，特征为贴在黑色部位后，反光是淡紫色；原装卡登士贴膜，这个品牌由于销量不高，因此假货未有出现，真货开价约35～50元。笔者建议大家优先选择Hori贴膜，质量要比卡登士贴膜好一些。

NDSL方面价格一直很稳定。神游在年后逐渐补齐了iDSL的货。现在很多店都可以买到了，价格依旧为1150元。原本售价约1130元的美版NDSL现在售价1140元。综合看来神游iDSL的各方面优势比较明显，大家在买机的时候请尽量首选iDSL。R4烧录卡售价为170元，1G TF卡售价为85元。这套烧录设备目前最受欢迎，只是在玩《恶魔城 废墟的肖像》时容易死机(用高速TF卡不会死机)，除了这一点暂时还没有很明显的缺点。



各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://www.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP(豪华版)	PSP(普通版)	iDSL	NDSL	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	—	1420(软降)	1150	1140	—	—	—	—	—
广东深圳	久圣电玩	1600	1450	—	1150	700	—	550	650(背光)	600
安徽合肥	红星四海电玩	1600	1400	1150	1100	650	550	550	520(背光)	480
福建厦门	快乐多电玩	1650	1450	1180	1180	—	—	—	640(背光)	—
山西太原	逸豪电玩	1700	1550	1200	1200	—	—	—	650(背光)	—

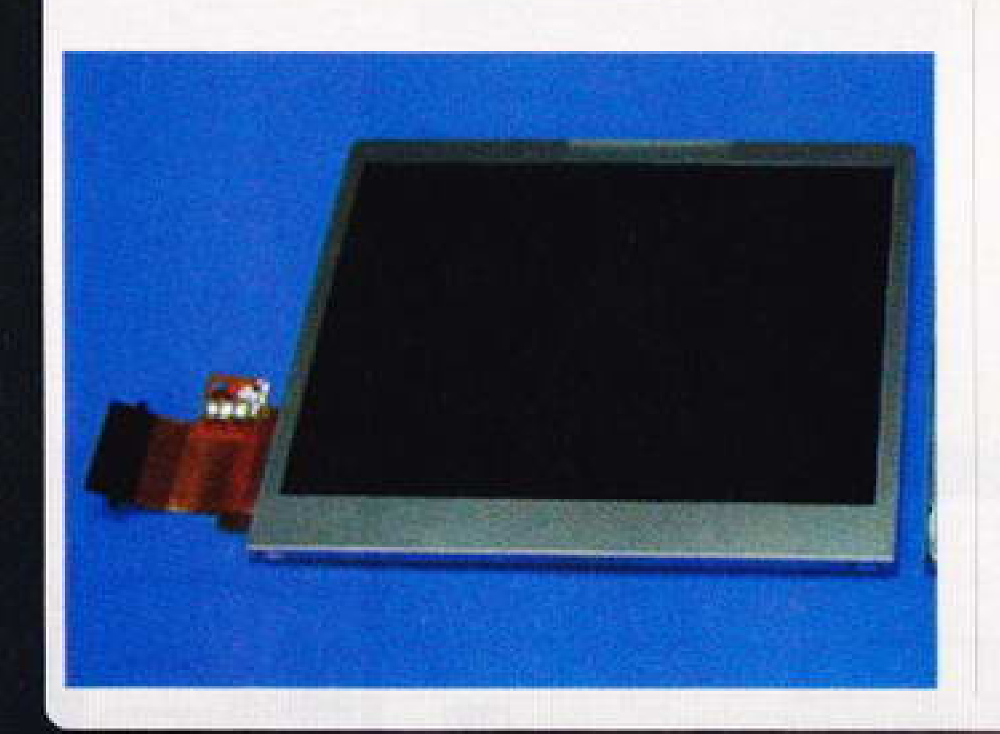
硬件短消息

看到栏目的时候，不知各位读者都看了《口袋光环》中的“软硬教室”栏目没有？本次可是有米格亲自解说的PSP2TV拆机安装教程哦。在我们《NDS专辑 Vol.2》即将到来前，国内厂商也正好开始将自己的周边产品开发重心由PSP转向NDSL，许多NDSL周边新品曾出不穷。而本辑栏目中，我们就要为大家带来一款由黑角制作的NDSL晶彩保护壳的评测，下面就一起来看看今天的内容吧。

国内周边

文 Akin

NDS Lite 触摸屏



批发价：180元

说明

2007年第一季度的掌机屏幕市场可以说是水深火热。由于2006年底就严重缺货，导致新一年所有屏幕大规模涨价。而NDSL才仅仅诞生了一年，因此相比其他掌机翻新、维修率最低，屏幕价格涨幅自然也不算大。但是，市场上也经常发生NDSL液晶屏断货情况，究其原因还要数《应援团》等杀屏游戏啊，再好的屏幕也经不起这么折腾。

NDS 主机壳（全套）

批发价：18元

说明

说起来NDS也算是老机种了，尤其是第一批购买NDS的玩家，恐怕自己当年的爱机早已经随着岁月的流逝变得“面目全非”了吧。这款产品正是用于更换NDS主机的所有塑胶按键、外壳以及螺丝等零部件。如果广大玩家认为自己具有DIY精神，不妨亲身经历一下拆卸、组装的成就感吧。该产品套件内含有27个零配件，包括了上下机壳，按键、电池盖等，一不小心可能就装不回去了。现阶段市场提供粉色、蓝色、银色、白色、黑色等七款颜色供大家选购。



NDS 液晶屏

批发价：200元

说明

3英寸（对角）透射型TFT液晶显示屏，背光亮度包括4个调整等级，192 × 256像素分辨率，像素大小0.24mm，发色数26万，这就是任天堂夺回掌机市场霸主位置的“翻身”之作NDS的宝贵屏幕，在问世以来已经经历了两年多的时间了，恐怕很多玩家的屏幕早就开始发生变色现象了，甚至由于一个不小心沦落到“屏毁机亡”的程度。国内受到欧洲市场的冲击很大，很多零配件、主机通过国内的翻新和组装重新再次销售至全球各地，占据了很大一块市场。问题点最多的便是NDS液晶屏部分，所以笔者建议大家在重新选购液晶屏或者购入新机时注意。首先检查NDS的开机时（白色）画面，仔细看有没有坏点，亮点测试还需要找个背景为黑色的图片或游戏软件，仔细看看有没有发亮的地方。



PSP 液晶屏

批发价：280 元

说明

目前PSP使用的夏普屏幕是ASV TFT，这种屏是采用夏普的专利技术制作的。ASV技术可以让液晶的可视角度达到170度，而三星并没有这个技术，因此如果真的有三星组装PSP屏幕，那么它的可视角度也是无法达到170度的。只要在170度的角度去看屏幕上的内容，如果色彩亮度都没怎么衰减，就是夏普屏；如果衰减得厉害，就是三星屏。这点请大家在选购时特别注意。



PSP UMD后盖

批发价：5 元



说明

该产品是PSP UMD后盖的替换产品。值得一提的是，PSP主机不同于任天堂系列主机那样每个零部件都可以重复拆卸组装。PSP的UMD只要是出现了一点小问题，就需要拆除整个UMD后盖部分。这样做的原因还在于UMD后盖都是固定的焊点扣位，所以卸下便无法重复使用。

PSP 白色组装底盖

批发价：120 元

说明

笔者认为该产品系列是我国组装配件市场的经典之作，虽然说起来只是按照1:1的比例去Copy，但是其工艺难度也是让很多工厂望而却步的，开模、材料选择和调配都需要下很大的功夫。图片为大家提供的是外观部分，其内部精细度非常高，据悉该产品在研发阶段拆了不下20部主机才完全仿制了出来。从丝印到刚圈，还有电池盖、螺丝孔都制作得非常完美。



PSP 白色组装面盖

批发价：60 元

说明

PSP配件市场上有两款不同工艺的面盖。这次笔者向大家推荐的是高仿组装面盖。



该产品除了外观、扣位与原装产品完全相同以外，屏幕部分也采用了PSP原装面盖的双色注塑制作工艺。其特点是透光度高，没有色差、偏位，耐用度高。现阶段市场仅有两款双色注塑的面盖颜色，即黑和白。而采用电镀工艺的面盖则有很多颜色可以挑选，价格也相对比较便宜。

PSP 金属贴

批发价：4 元

说明

该产品用于PSP按键以及UMD后盖的图案装饰，采用特制金属材料，背后还具有高粘度粘贴胶，可完全粘贴于按键、UMD后盖表面，起到美化作用。现阶段市场提供金色和银色两款可供玩家选购。



NDS七合一硅胶盒

批发价：7元

说明





该产品采用PP材料制成，硅胶内托。保护层硅胶上部可放置3个GBASP卡带，下部可以放置3个NDS卡带和塑胶或伸缩笔一支，底部用来保护和存放主机。乳白色的PP材料、小巧玲珑的外观以及扣位式设计使该产品拥有较高的使用价值和观赏价值。

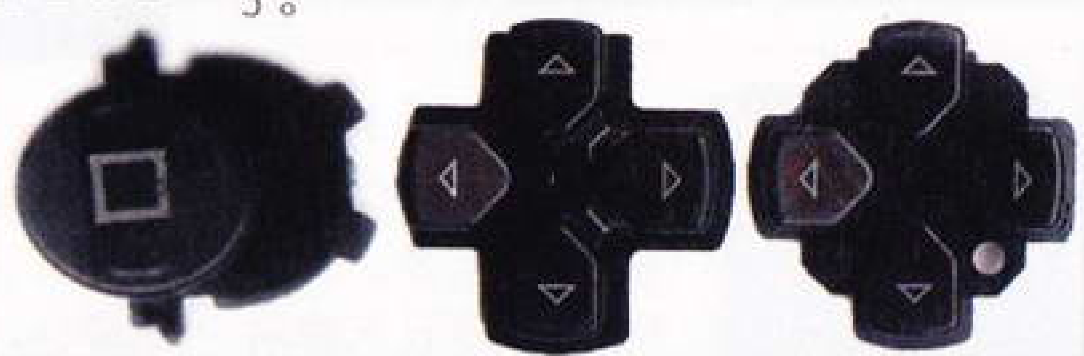
功能键＋方向按键

批发价：10元

说明



该产品用来更换主机方向键以及功能键。工艺简单、实用。如果你的按键碰撞损坏或是由于长期使用发生失灵现象，可更换一套试试，如果再有问题，那就要更换导电橡胶了。



SP评测室

样品提供联系方式：mig@ucg.com.cn



本来今天要介绍的这款产品在上辑栏目中就打算带给大家的，可由于米格手头工作实在太忙，只好拖到了这辑才为大家献上。本次我们要评测的产品是黑角公司的一款新上市产品——NDSL晶彩保护壳，以多色彩、多图卡为卖点的这款产品作为黑角本季度主打产品，素质上还是不错的。下面我们就来看看这款产品的详细评测吧。

晶彩保护壳

黑 Crystal Case

BH—DSL09817

官方报价：47元

官方网站：http://www.blackhorns.com/

http://shop.e-game.com.cn

这款产品采用黑角一贯的全黑纸壳包装，看起来厚重时尚。内部使用透明塑料壳固定，而且专门印制了一个1：1大小的产品装配效果纸模，从外面一眼就能看到产品使用效果。



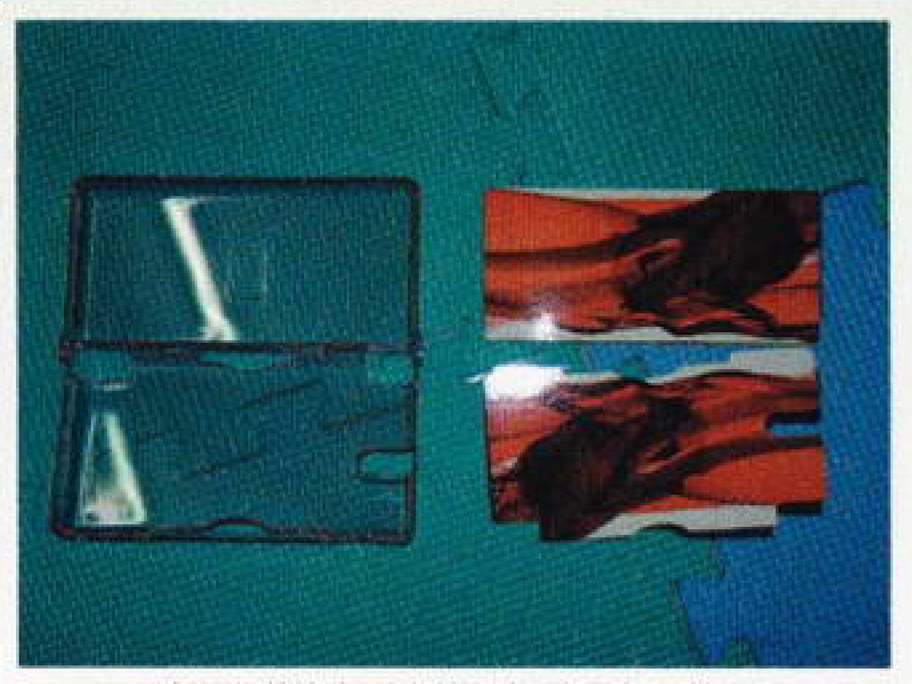
▲产品包装厚重时尚，而且一眼就能看到安装效果。

拆开外壳，取出里面的水晶主机壳，NDSL纸模里安放着两个塑料袋，袋中分别放置着上壳和下壳的5套图卡。外包装的内侧还夹着质保卡和产品安装说明书。

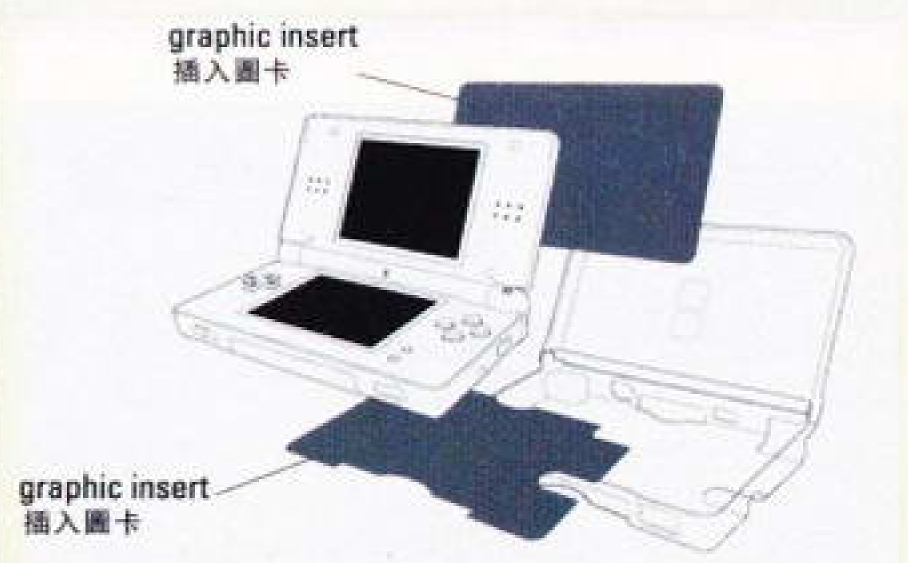


▲由于内置了1:1的主机纸模，能够直观地看到安装效果。

水晶保护壳采用聚碳酸酯材料制造，材质透明、表面光泽，材料柔韧性也还不错，而且镂空了各部分接口和卡槽，连NDSL主机腕带挂槽以及上壳的LOGO也都镂空了出来，设计上非常细心。不过聚碳酸酯材料本身就存在容易刮花、容易产生静电吸附毛发、灰尘


▲水晶保护壳和图卡的色彩、光泽都很艳丽。

的缺点，因此水晶壳如果保护得不好就比较容易变旧。主机置入保护壳也非常简单，在保护壳打开的状态下，将NDSL轻轻压入下壳，音量控制和转轴部分就会作为卡点卡在下壳中，安装腕带的用户在主机放入前还须先将腕带穿入下壳的孔中。下壳安装好后再将NDSL合起，将上壳转下来轻轻压下，两侧的



▲产品安装图示。

定位卡则会自动扣住NDS的上屏。不过大家一定要记得在安装前先将图卡放入，否则就真的成一个水晶保护壳了。安装好后的水晶壳转轴轴心是与NDSL转轴在一条直线上的，这就保证了在折叠NDSL上下屏的过程中，不会产生挤压应力导致NDSL转轴部位破损。由于提供多款图卡，更换图卡的话拆卸就成为了不可避免的步骤，不过这款产品的拆卸却不是那么容易，拆卸时要稍微小心一些，不要因为用力过猛损伤到NDSL。最方便的拆卸方法是，首先打开主机，在没有GBA卡插入的情况下轻轻拉住GBA卡槽上方的那根横梁，这样就能让主机的音量控制滑杆从卡位槽脱出，然后在GBA卡槽处用指头轻轻向上顶，这样NDSL的主机下半部分就能够弹起了。小心L、R按键卡住的情况下轻轻将下部往上合，就能将主机下半部分彻底推出。然后用指甲轻轻扣开转轴卡位，将主机整个向下推，就能使上屏脱离保护壳上壳的卡槽了。

每套产品都赠送了5种款式的图卡，这些图卡采用白卡纸制作，表面采用过油磨光工艺处理，看上去很有光泽感。卡上的图案采用真彩印刷，分别是红色丝绸、黄色枫叶、绿色水晶、棕色纹理和蓝色彩光，玩家可以自由更换图卡组合。图卡是在安装时夹在主机与水晶壳中间的，下部图卡也作了适当的镂空设计，整体安装效果就好像为NDSL主机喷上了一层彩漆。这款产品的水晶壳也是有三种可选色彩的，分别为透明、粉色和蓝色，不过一套产品中只有一款水晶壳。


▲共有5款色彩各异的图卡可供选择。

总体上说，这款产品的安装效果还是不错的，喜欢DIY的玩家不妨试试。只是安装时一定要小心，做任何事情前都要先观察一番，如果只用蛮力可能会损坏到主机。想要购买的玩家不妨先去官方网站看看相关介绍哦。


▲实际安装效果图。


LIKY：色泽、效果还算不错，只是性价比有待考量。


马修：整个产品看上去制作都很精细，材料选择上可以考虑用得更好一些。



魂之狩人

连载四

文 SaintShiin　编 胧月　美编 咕噜

百花缭乱之猎（上）

大雨滂沱。

雨丝与树枝把密林中的天空分割得支离破碎，在大雨之中，有一个猎人默默地站立在这破碎的天空下。被雨水润湿的红发披在脑后，全然没有了昔日的张扬，手中一把崭新的赤色大剑却在“嗞嗞”地吐着嚣张的热气。

树林前方是一条湍急的河流，因大雨而暴涨的河水肆意奔腾，浪花四溅。然而，这狂乱的水流却并不只是天气的杰作。

名为Kick的猎人背好手中的大剑，向前猛冲而去。或许是孑然一身的缘故，那宽广的背影竟显得有点寂寥。

在他的面前，整个河面一分为二，然后在仿佛将要淹没天地的巨浪里出现了翠绿色的飞龙。



寒风彻骨。

从曲折的岩壁中透出的光线，被肆意生



长的水晶折射成不可思议的颜色，给整个冰冷的洞窟染上一份魔幻的光芒。而那只在洞窟深处喘息的生物，也透露出一丝魔性的色彩。

“看样子，又是一个皮厚的家伙啊。”Cici满不在乎地掂量着手中尖角支离的大锤，“那么就让我把你那厚皮下的贱骨头一根根全都砸碎掉吧！”

“吼！”

回答女孩的是一声凄厉的咆哮。

“你以为这点伎俩就能阻止我吗？”咆哮看起来并没有影响到女孩的行动，大锤在手的Cici一面蓄力，一面向着前方移动。随着女孩手臂慢慢抬高，锤子上的尖角逐渐一根根爆起。

凄厉的咆哮声还在继续，音调也变得越来越高。当整个洞窟的水晶都跟着颤动起来的时候，女孩感觉到耳边有什么东西破裂了。

"不……" Cici 捂住耳朵，痛苦地低下了头。

赤红色的魔兽停止咆哮，满意地嗅了嗅，拔起笨重的身躯向动弹不得的女孩扑去。

烈焰翻滚。

焦黑的大地被流淌的岩浆隔成数块，满目都不见绿色，唯有顽强的仙人掌能在这里绽放不屈的花朵。

然而，背着长枪的少女却没有雅致来欣赏这份美丽。虽然喝下了冷饮，汗珠还是不断地从 lulu 俏丽的脸上流下。纤细的手掌紧握住背后雪白的骨枪。从枪柄微微传来一丝凉意，在这个灼热的世界中算是难得的安慰。

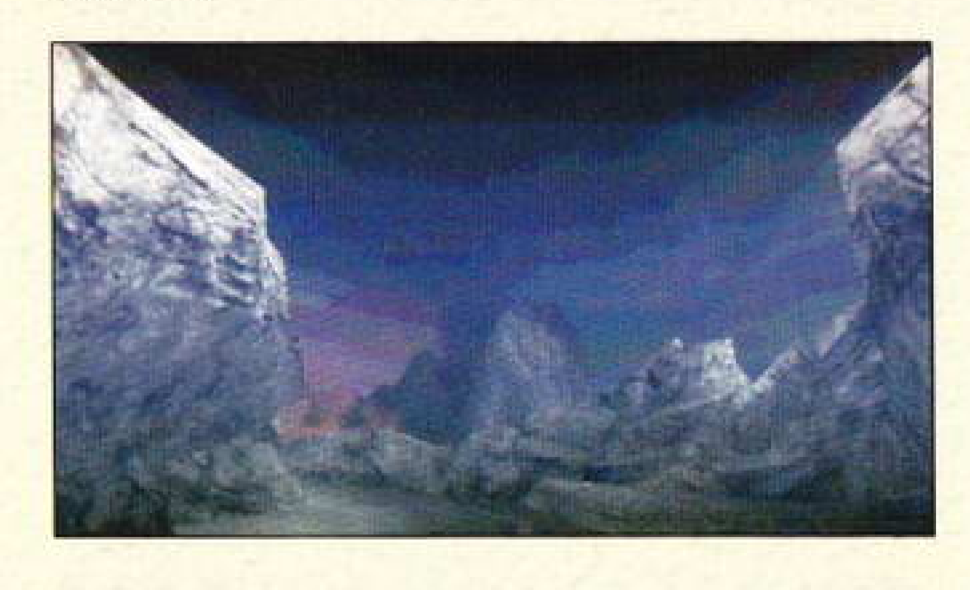
少女的视线紧紧盯着远方一座山峰，一座正在移动的黑色山峰。

"弱点是腹部和水属性……"全神贯注的 lulu 不自觉地念出了声，"只要击破那层甲壳……"

远方的飞龙仿佛嗅出了人类的气息，开始挪动着沉重的步子向着少女接近。

"狩猎是知识与力量的结合……所以，姐姐，我一定会做给你看的！"

在拔枪举盾冲刺而来的少女面前，黑铠龙缓缓抬起上身，张开的大嘴中闪烁出危险的光芒。



骄阳似火。

与火山不同，这里的热力完全来自天空中，来自那颗正无情地炙烤着大地的火球。避开直射的阳光，黑发的少年隐藏在岩壁的阴影下，看着高台下的远方。

他此行的目标正在那里慢慢游荡。

遒劲有力的双腿支撑起可媲美成年火龙的巨大身躯，和翼膜化为一体的前爪依然不失锋利。生着角冠的头顶一只高耸的尖角则表明了巨兽的种族。

一角龙。猎人无论使用什么手段，只要打倒一只，就可以被称为英雄的怪物。

而且眼前的这只一角，除了大到不同寻常的体型外，更为吸引人的是那遍布全身，只有传说中才有的纯白鳞甲。

Shin 解下背后折叠在一起的弩炮，熟练地拼接在一起。就算是白一角，如果依靠这个高台来拉开距离的话，再配合远程火力，一个人对付它相信也不会有太大的问题，少年下了判断。

"我将会取得胜利。所以，Kick，Cici……还有 lulu，请你们也一定要活下去。"喷涌着火焰的枪口射出了第一发子弹。



"老实说，我非常不理解你交给这些年轻人的任务。"老迈的村长轻轻抿了一口酒，慢慢地说道。

"纠正一点，那不是任务，而是试练。不过，故友重逢，杯中酒满，又何苦去纠缠这些琐事呢，来来来，干！"同一块树桩上，在村长对面坐着的男子举起手中的酒杯，仰头一饮而尽。漆黑的披风，红黑相间的甲胄，还有那头飘逸的白发，正是自称为"永远的狩人"的神秘人。或许是为了便于饮酒，头盔的护脸已经卸去一半，露出坚毅而白皙的下颚。上半部分的脸庞则还是隐藏在黑红色的金属下，看不究竟。

"试练？"老人继续小抿一口，若有所思地放下了酒杯。

"你以为我只是让他们去逛逛而已吗？不，在每个区域，都有符合他们特性的魔物在等着他们——如果能够打倒，就足以证明他们猎人资质的魔物。"

"符合他们特性的魔物？"

"翠水、红电、黑铠、白一角……"注意到村长骤变的脸色，神秘男子微微地笑了，"嗯，或许喝了酒之后，我有点太多话了？"

"这个所谓的试练，到底是为了什么？你到底隐藏了什么秘密，我多年不见的战友！"

村长一把抓起酒瓶，让正要起身倒酒的男子扑了一个空。“失踪了三十年之后，再次出现的时候，音容笑貌却全然不变的你……到底是什么人？”

“StarrySky，我在三十年之后回到这里，并不是来回答问题的。”男子右手轻轻地晃动了一下，酒瓶就又回到了他的手里。“你有你的命运，那些年轻人也将有他们的命运，任何人，任何事都无法改变这一点。”

“命运什么的我不懂，但是，不管怎么说，现在就让他们面对那些怪物，实在是太早了！不，我不能就这么眼睁睁的看他们丢掉性命！”村长翻身而起，却被一只有力的手牢牢摁住。

“你已经老了，StarrySky，何况当年的同伴都已经不再，Slash也好，Sardis也好，还有Rosy……和那个时候不同，现在已经找不到那么强的猎人了。准确地说，现在需要的是更为强大的猎人。”

听到这些曾经熟悉的名字，村长遍布皱纹的脸微微地扭曲了。“那么，这些年轻人就是你要找的猎人吗？”

“我惟一能确定的，只是那个叫Shin的年轻人很有资质。”男子在头盔下露出一个微笑，“不过因为懒得一个个再去找，所以我决定就用聚集在他身边的人们来赌一把好了。”

“混蛋！就为了你自己的兴趣，你就要把这些年轻人逼上绝路吗！”

“不…至少并不是完全为了我的兴趣。”男子放开按住村长的手，“StarrySky，你要明白，他们必须要飞速地成长起来，必须要活着通过这次的试练。”

下一句话直接在村长的脑海里响起。

“为了拯救这个世界。”

密林中，雨滴继续无休止地坠落着，红发飞舞。在站在两腿之间挥剑的Kick面前，水龙只能用庞大的身躯徒劳地转着圆圈，然后就是时不时在赤色大剑凌厉的斩击下爆发出惨叫。

终于，不堪忍受的怪物停止了转圈，两脚挺直，向着侧面弯下身子。

Kick顺着刚刚出手的力道，就地一滚堪堪避开水龙随后蓄积了全身力量的一击。

“呼……”用大剑挡住前方，红发大汉微微地喘着气，“攻得太猛了，剑身有点吃力。”望着眼前几乎占据了整个视野的巨大飞龙，Kick的脸上只有沉浸在战斗中的狂热，全然没有畏惧之色。

“那么，就瞄准柔软的地方下刀好了。”Kick呈Z字型冲刺到跟前，猛地一刀斩在还在发楞的水龙脖子侧面，鲜红的血和赤红的火焰同时喷涌而出，受创的水龙忍不住再次爆发出一声惨叫。

“很痛吧？”望着水龙漆黑而混沌的眼珠，红发的大汉喃喃地问道。

“很痛吧？”依然是那头鲜亮的红发，但是却没有现在那魁梧的体格。蹲下的少年慢慢抚摸着草食龙的头，半个身躯都被巨石压住的草食龙发出颤抖的叫声。

“不要怕，我来帮你。”少年站起身，用双手撑住巨石，开始用力。稚嫩的脸上渐渐淌下了汗珠，但是石头依然纹丝不动。

“可恶……”少年咬紧牙关，想要榨出自己每一分残余的力量，突然，手上的负担消失了。烟尘中，整块巨石拔地而起，随即向着远方飞去。

烟尘中渐渐浮现出一个女孩的身影。

“Cici！”

“喂，我说你也太没用了吧，Kick，不过是这么一块石头而已哦。”

听到远方传来巨石轰然落地的声音，红发的少年吐了吐舌头。“在同龄人中，我也算是强壮的了。可是，再怎么说我也是正常的人类耶，不可能有和你一样的怪力啊！”

看到女孩脸上讽刺的笑容瞬间转化为落寞，年少的Kick恨不得把自己的舌头咬下来。

“不……我不是那个意思啦，我是说，我不如你厉害……”

“很好，反正我本来就是个怪力女，离正常的人类差了十万八千里，和你们根本就不是一种生物！你要怎么说我也管不着！”女孩强忍住泪水，转身准备离开。

突然，一只温暖的手搭上女孩的肩头。“或许你真的是个怪力女不假……”

女孩脸上的落寞开始转化为愤怒，右手也握成了拳头。“等，等我说完……”

“但是，你却是我所认识的人里面，最……最让我欣赏的女孩。”

愤怒转变为迷茫，拳头却依然紧紧地攥着。

“或许他们都认为女孩一定要温柔可爱才

好，但是，我觉得，像你这样的女孩也不错啊……有力气并不是什么坏事，比如像刚才那种时候，如果没有你，我真的不知道该怎么办才好了。”

“如果没有我？”迷茫渐渐绽开为红晕，紧握的拳头也慢慢张开了。

“呃……我是说，如果没有你的怪力……”

“Kick……你这个笨蛋！”

“咚！”

草食龙迷惑着看着头上起着大包瘫倒在自己身边的红发少年，晃了晃头一瘸一拐地跑开了。

“很痛的话，也只能请你忍住了。”红发大汉一剑未尽，又起一剑。后撩的剑身带起一团血肉，在爆发的火焰中散发出恶臭。“不过，不用怕。”

剑势再转。Kick手腕翻动，后撩已尽的剑身带上新的活力向前横扫而出。水龙迈出一步，这一剑斩在它被翠绿色鳞甲覆盖着的大腿之上。

锵然一声，包裹在红色甲壳中的剑身弹开了。

“果然还是攻得太猛了。”Kick背好大剑，把水龙抛在身后，向着密林的深处跑去。等那翠绿色的身躯完全消失在雨雾中后，红发大汉从背包里摸出磨刀石。

“等一下……再等一会，就不痛了。”

突然，没有任何征兆的，从雨雾中射出一股碗口粗的水柱。水柱正中大汉宽阔的脊背，强大的冲击力把Kick向前抛出，一直撞到岩壁才停下来。

“你是要让我明白你的痛苦吗？”大汉喘息着站起身，咳出一口鲜血，左手无力的垂在一边，右手却还紧紧地抓住大剑。“可是，所谓的痛苦……我早就明白了啊。”

话音未落，Kick猛然举起大剑挡在身前。又一股水柱准确的喷涌而来，正好撞击在大剑的剑身上。弯曲的剑身发出嘎嘎的响声，却没能吸收掉所有的冲击力。

Kick再一次在雨雾中腾空飞起。

“这种坠落的感觉……”

当年发现Cici从村子里消失的时候，大概就是这种感觉吧。问遍了她的父母亲戚和不多的几个甚至不能称之为朋友的朋友，得到的回答只是：“啊，那个怪物么？她走了，听说是去当什么猎人，总之，不会再回来了。”

看着这些人甚至有些欣慰的表情，Kick只觉得心如刀绞。

“只要我也成为猎人，就一定有机会再见到她。”三年后，已经成长为魁梧青年的Kick背上一把骨刀也离开了村子，踏上了自己的猎人之路，寻找Cici之路。

这条路远比他想象中来得艰难。当第一次的猎物——一只蓝速龙肠穿肚烂地倒在他脚下的时候，Kick吐了一地，之后顾不得素材不素材的，急忙挖了个坑把那惨不忍睹的尸体埋了。

第二次，饥饿难耐之下，他把剑指向了一只草食龙。或许是心理因素，Kick觉得这一只草食龙和当年Cici救出来的那只长得十分相似。但是他最终还是把草食龙化为了自己肚子里的食物，在那之前，还用小刀从还冒着热气的草食龙身体里把骨头一根一根剔出来，用来修理自己的骨刀。

做这些的时候，Kick都很痛苦，但是，那种痛苦却怎么比不上想到自己再也见不到Cici时的感觉，所以，他也就延着这条痛苦的路越走越远，直到和女孩再次相遇。

那个时候，Kick也受了重伤。第一次挑上大怪鸟，就被那坚硬如铁的鸟喙弄伤了腿。行动不便的他很快被疯狂的怪鸟逼到了角落，手中的大剑也快要握不住了。

那个时候，怪鸟突然拔地而起，然后重重地倒在了一旁。看到举着大锤的女孩从怪鸟背后出现的一刹那，Kick明白，自己所经历过的一切痛苦都是值得的。

那个时候，Cici的第一句话还是，“笨蛋！”

“大概我真的是个笨蛋……”在翻滚中落地之后，红发大汉仰头喝下一瓶药剂，“本来就不是当猎人这块料，却还在这里挥舞着大剑。”

“但是……为了和你在一起，就让我永远成为一个笨蛋吧！”Kick的咆哮声穿透了雨雾，一直传到大地的彼方。

大地的彼方，有寒风呼啸。

（待续，^-^）

游戏万花筒

栏目主持……胧月



创意度满点！魄力十足的元宵节“高达”花灯！

元宵节赏花灯吃汤圆是祖祖辈辈流传下来的传统，但随着城市生活节奏加快、生活在城市里的人每逢元宵佳节可能就只能吃汤圆而没工夫去赏花灯，更别说是亲手制作花灯了。而在海峡对岸的台湾同胞们却利用了现在非常流行的ACG元素来重新演绎元宵节花灯，赋予了花灯现代气息。该高达花灯的作者在自己的博客中谈了他自己制作这个花灯的历程，“比例应该算是1:2.5”、“高度约7.5公尺(坐姿)”、“耗时两个半月完成”、“花7小时用小货车分3次把高达花灯运送到展会上”。







▶ 屹立在花灯展会中的“RX-78 高达”。

游戏音乐盛会——悉尼歌剧院游戏音乐会！

提起游戏乐曲，恐怕每个玩家的电脑或MP3中或多或少都会存有几首，每个人心中都会记忆着几首难以忘怀的经典游戏乐曲。那么一场集当今游戏界众多经典作品中的名曲音乐会，自然也就成了无数游戏玩家梦寐以求的盛会。几个月后，就有这样一场游戏音乐盛宴将在世界上最为著名的歌剧院之一、澳大利亚悉尼歌剧院举办了。

这场名为“尽情游戏！电子游戏角响音乐会（PLAY! A Video Game Symphony）”的大型活动，预定于今年6月19日到23日期间在澳大利亚悉尼市著名的悉尼歌剧院举行。届时将会演奏来自“《塞尔达传说》系列”、“《超级马里奥兄弟》系列”、“《最终幻想》系列”、“《潜龙谍影》系列”、“《恶魔城》系列”、“《王国之心》系列”、“《索尼克》系列”、《失落的奥德塞》和《超时空之轮》等众多经典游戏作品中的名曲。目前主办方还没有透露此次音乐会将由哪个交响乐团来演奏，指挥人选也没有定下来。不过饼干个人猜测音乐会的指挥人选可能会是大名鼎鼎的宫本茂。







《心跳回忆女生版 初恋》让每一个女生心动！

为了推销自己的恋爱名作《心跳回忆女生版 初恋》，Konami请来了女优加藤夏希来代言这款游戏。与此同时，Konami也邀请加藤夏希尝试了一下这款对于所有女性都有绝高吸引力的游戏。玩了一会儿夏希便完全被游戏中的个性男角们完全吸引了，游戏中甜蜜的高中生活让夏希体验到了初恋时内心萌动的感觉。主角叶月温柔的性格以及略显冷峻的外表完全符合夏希的喜好，自然就成为了夏希“真心”直追的对象了！





▲被叶月可爱表情萌到的夏希。



▲看夏希的样子，一定是成功地把叶月追到手了。

给PSP套上和服

PSP精致时尚的造型无疑体现了索尼公司尖端的工业设计技术力，我们当然舍不得如此可爱的小P整天风吹日晒，于是无论是官方还是民间企业，都生产了多种PSP保护套销售给玩家。虽然这些设计简洁的胶套非常适合PSP，不过我们偶尔也该给小P打扮得淑女一些吧！下面的五款PSP收纳包采用纯粹的和风设计，一下子让我们的PSP古典了起来，尤其适合女性玩家使用哦。







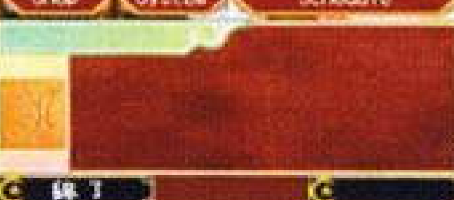




将女儿带在身边！

著名养成游戏《美少女梦工厂4》登陆手机，本作是PS2版同名游戏的移植作，吸引了无数萝莉控宅男和散发着母性光辉的女玩家（—_,—）。玩家需要扮演10岁女孩的父亲，将女儿养到18岁。期间，玩家需要对女儿的各项数值进行培养，培养的过程决定着女儿日后的发展方向。游戏结局的多样性使得很多玩家在不看攻略的情况下，将女儿教育得“奇形怪状”，这也是该系列的独特魅力之一，能够把可爱的“女儿”装在手机里随身携带，确实是很贴心的事呢。







NDS剑状卡片保护盒

这个奇怪的塑料小刀能够让玩家免除在外换卡不方便的烦恼。剑身正反两面的凹槽可以收纳3张NDS正版卡片，这样的体积可比3个卡片包装盒小很多了，携带起来更为方便。嗯？你说你的烧录卡至少能拷8个游戏？好吧，这样的情况我们暂时不讨论……





女扮男装！掌机游戏COSPLAY秀！

苍真

最近在逛网站的时候无意间发现许多掌机游戏人物也很受广大COSER的欢迎，而且有些COS的素质还是相当不错的。比如下面这张COS《恶魔城 晓月圆舞曲》封面的女版苍真，姿势和原游戏封面极其相似，再经过后期PS加工处理，就显得比较完美了。





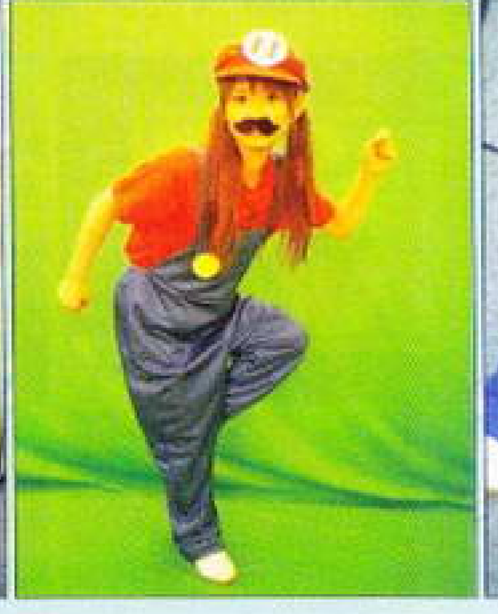
▲对比原图，服饰上的差别也将男女苍真明显地区别开来。

马里奥

下面一组图属于纯粹的搞笑。女版马里奥大叔的COSER是著名的中川翔子，她凭借近年来担任动漫声优以及在一些影视作品中的出色表现成为了日本人气偶像之一。看习惯了大叔那傻傻胖胖的样子，换个口味也不错。





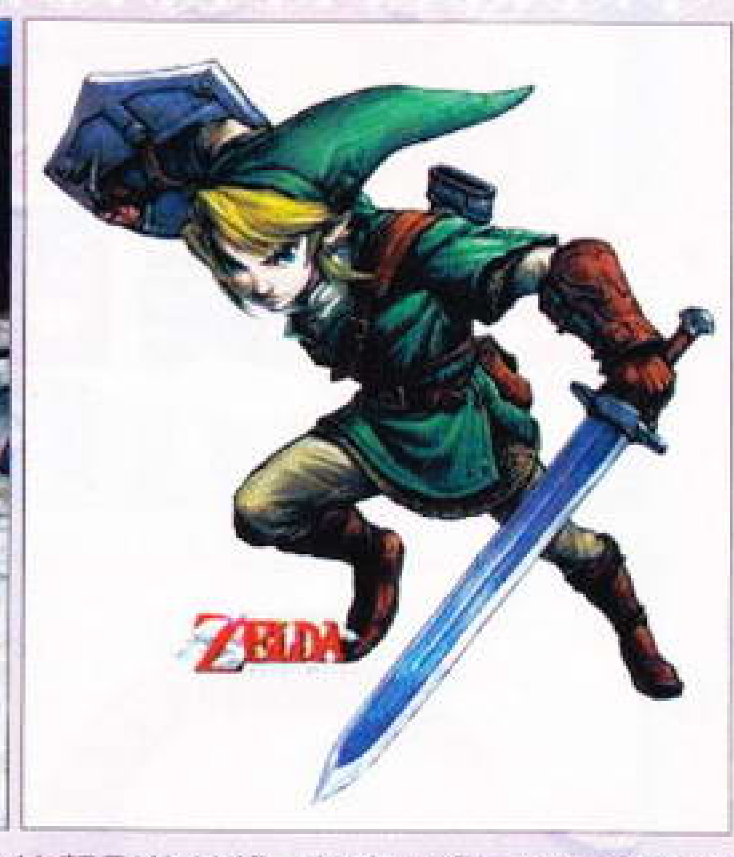




《塞尔达传说》林克冰雕版！

“《塞尔达传说》系列”在欧美的人气反而超过了日本国内。这不，有位狂热的“塞饭”特地为我们的英雄林克雕刻了一尊塑像。这可不是普通的泥塑像，而是一尊冰雕！看看，是不是很有原画的神韵呢？据悉，这款林克冰雕大约花费了1周的时间才制作完成。制作者表示，这是他目前为止最喜欢的作品之一，因为比起别的英雄，林克更像是生活在我们身边的普通人，只不过拥有了一颗勇敢的心。冰雕过了季节就会融化，但他希望林克的故事和“《塞尔达》系列”能永远继续下去。





可爱的Namco怀旧游戏发音玩具

不知道大家是从什么时候开始接触TV GAME的？下面这款发音玩具上的游戏角色们大家一定觉得眼熟吧？尤其是出生于80年代的玩家们一定都认识它们。这一套由NBGI发售的发音玩具使用柔软的塑料材质制造，宛如鸡蛋一样外形中间印着那些熟悉的游戏角色，用手按下玩具中央的图案部分后，玩具就会发出特殊的游戏音效，一听就能让你找回童年时快乐的感觉！

这款玩具预定4月发售，不过由于其不在国内发售，所以国内的玩家们大概只能和我一样看看图，流流口水了吧？



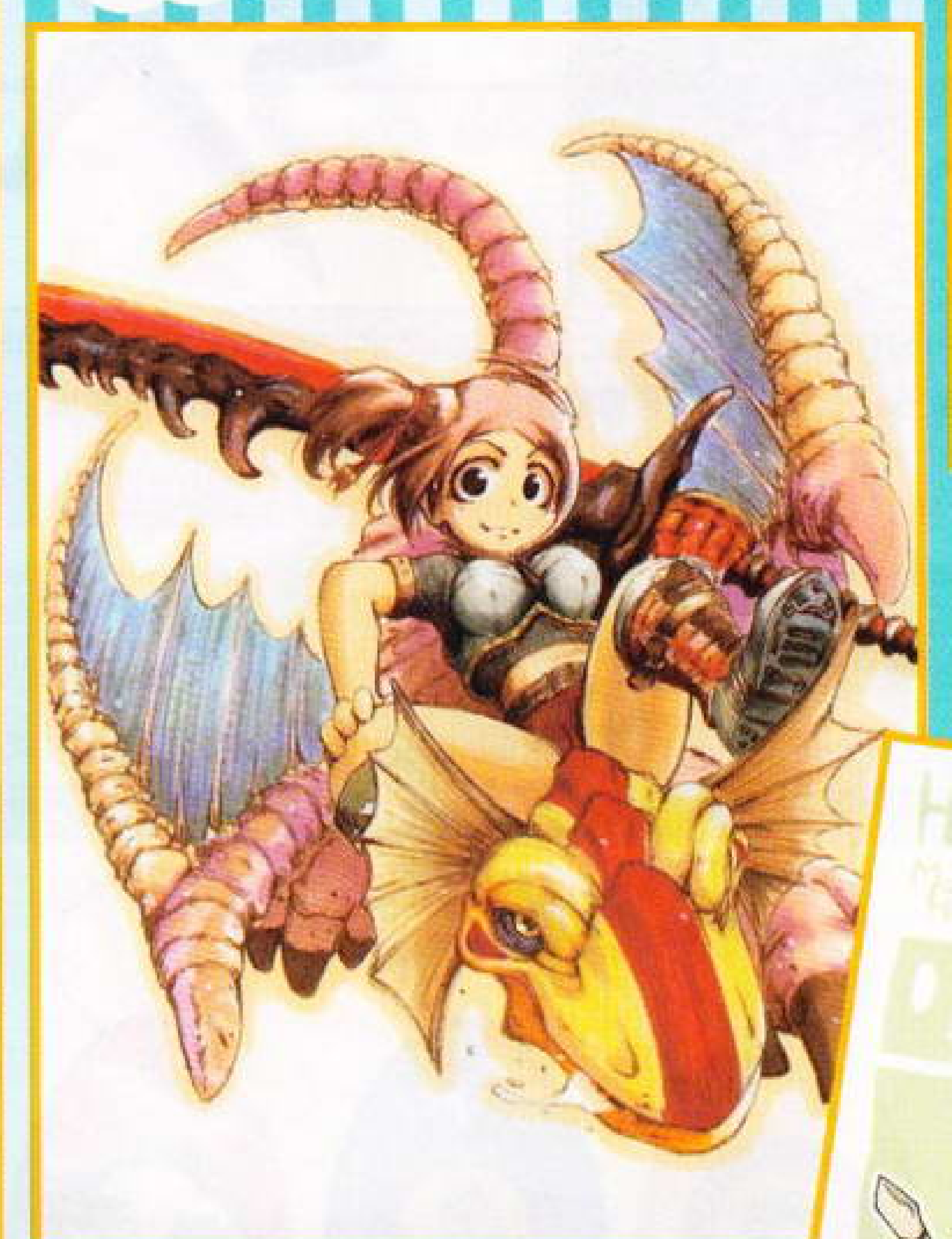
栏目主持 琉璃

游戏美图秀

随着《怪物猎人 携带版 2nd》的发售所掀起的"狩猎"热潮已经持续了1个多月，各位"猎人"们已经在波凯村中摸爬滚打很久了吧？除了刺激的"狩猎"生活外，也有不少玩家利用手中的画笔来表达自己的《怪物猎人》的热爱之情，让我们一起来看看这些可爱同人图吧！



有不少玩家总把这两套套装与"女仆套装"并称三大"邪恶"套装。



如果游戏增加坐骑设定的话，相信不少玩家也会选择大怪鸟作为自己的"爱马"吧？

图片命名"治疗之乐"，不过两位MM本来就很有"治愈系"潜质。



与朋友一同狩猎时也常出现这种"分赃不均"状况……



其实每次看见穿着麒麟装上雪山的朋友就很想问一句："不冷吗？"



在你的狩猎生活中是否也有这样安宁、闲暇的时光？















虽然总觉得女性角色使用大锤有些奇怪，但事实证明使用大锤的姐姐们都很有御姐气质！

文 小豆子 编 LIKY



VOL.42

身边的一位好友MM要买手机，让小豆子帮忙做参谋。小豆子大浪淘沙般地从N多产品中选择了几款性价比高的机型。可惜实际购买中，却发现原来MM只对手机外形有兴趣，根本不关心什么性能。看到MM非常高兴地买了一款外形很炫，但性能很渣的手机，小豆子感到异常郁闷。



2007 中国3G元年

最近一段时间，一直有传言中国移动会进行大规模的TD-SCDMA设备招标。直到3月20日，终于有内部人士证实，中国移动在当天向8家设备商发出了招标书，购买建设TD-SCDMA网络所用的各种设备。利用这些设备，中国移动会在北京、上海、天津等8个城市大规模建立TD-SCDMA试验网。

试验网的目的主要用来测试商用网络，也就是说中国移动将在8座城市中公开放号、招募客户，以此来检验TD-SCDMA网络商用的可能性。这也意味着TD-SCDMA在中国商用的正式启动，中国3G元年开始。移动本次的招标额大约有200亿，吸引了众多设备商跃跃欲试。如此大规模的招标，预示着中国移动将铁定为TD-SCDMA的运营商。

有分析机构预计，本次测试会在今年的第三季度完成。在测试完成之前，政府应该不会颁发3G牌照。此前中国3G会采用先建网再颁牌照的传言已经成为事实。甚至有预测，直到明年，3G牌照才会正式发出。这将为TD-SCDMA网络的完善留出充裕的时间。中国移动作为3G先行者，如果能抓住时间差，多快好省地完成前期TD-SCDMA建设工作，仍能在今后的竞争中处于优势地位。

热辣新闻

《孤岛悲歌》推出试玩版



众人瞩目的由新热力制作的3D手机游戏《孤岛悲歌》终于在3月下旬放出了试玩版。本次试玩版中，玩家能够进入的场景有限，但画面3D效果不错。游戏充分利用了手机硬件性能，比如对准麦克风吹气会吹跑桌面上的灰尘，将摄像头对准光源才能看清胶片上的影像等等，这些都让人联想到NDS的游戏。不过试玩版只适用于诺基亚N70手机，而且要获得授权码才能运行。有兴趣的朋友可以去官方网站（网址为http://ii.simlife.com）免费下载试玩版。

玩《七巧板》中大奖





七巧板想必大家都很熟悉了吧。现在索乐软件将七巧板搬到了手机上面，游戏含有上百张图库，玩家要用七巧板拼成指定图案。游戏提供免费下载，只要用户发短信QQB到666680即可。从3月23日起至6月30日，凡是参与并发送短信的玩家，均有几乎参加抽奖。奖品包括21寸液晶显示器、PSP等，非常丰厚哦。喜欢七巧板的玩家，快快发送短信吧。

网游天地

《暗黑online》正式上线

由捷通华声制作的手机网游《暗黑online》于3月23日正式登陆联通神奇宝典，用户可以在软件超市中新品上线目录下找到游戏并下载，价格为包月9.9元。《暗黑online》借鉴了时下流行的《魔兽争霸》、《传奇世界》等多款游戏的优点，并添加了众多新鲜要素，力争给玩家全新感受。游戏采用即时战斗的方式，玩家可以在战士、魔法师等不同职业中选择一位角色进入游戏。借助联通的CDMA 1X网络，游戏在资料传输方面有着不错的速度。



《失落时空》将开始公测

指游数码开发的手机网游《失落时空》自推出以来凭借优异的品质获得了众多玩家的认可。经过长达3个月的内测后，终于在4月上旬推出免费公测。本次公测采用全新的V1.8版本，商务帐号和原始封测帐号将被清除，但收费帐户会被保留。喜欢的玩家可以登陆http://wap.mmo3g.com下载客户端。





七喜 H797

参考售价 1800元



七喜进入手机行业的时间不长，但推出的产品却款款有特色。这款型号为H797的手机卖点为高达320万象素的摄像头，可以拍摄最大像素为2048×1536照片，支持自动对焦，实际成像效果不俗。比较特别的，我们可以将拍摄的视频或图片通过H797的TV OUT功能输出到电视或投影仪等视频设备上观看。H797的屏幕比一般手机稍大，尺寸为2.4寸，而且是时下流行的QVGA分辨率。H797的娱乐性能同样优秀，支持MP3后台播放，能够调节多种音效。H797还具备电子书功能，可以直接浏览TXT文本，同时还支持JAVA扩展，机器出厂时已经安装了12款各具特色的JAVA游戏。如此性能强劲的手机，售价还不到2000元，是一款性价比极高的产品。

热辣手机游戏快报

爆笑水浒 武松之章

"《爆笑水浒》系列"游戏的首部作品，以大家熟悉的武松为主角。游戏中的武松一改原作中的英雄本色，以无厘头的形象出现，非常有个性。游戏还恶搞了很多经典影视剧以及小品的台词，让玩家忍俊不禁。战斗中人物除了可以使用武器攻击外，还能使用法术攻击。最终在玩家操纵下，武松会成为一代豪杰。

厂商	雅迅天地	类型	RPG
适用手机	诺基亚S60系列手机/摩托罗拉V303 V600 V3 L6 L7/索尼爱立信K500C K750C W800C等		
优点	让人爆笑的游戏		
缺点	流程过短		









综合评分 8

厂商网站：http://www.easyhappy.com

下载方式：移动手机登陆移动梦网→下载超市→新品上线

水果街霸

厂商	格锐数码	类型	ACT
适用手机	诺基亚S60系列手机/摩托罗拉C650 E398 V600 L6/索尼爱立信K506C K700C W800C等		
优点	有趣的游戏方式		
缺点	操纵略感生硬		

以水果为主角的格斗游戏，玩家能够选择包括苹果、香蕉、梨子在内的6种水果进行战斗，每种水果都有不同的绝招。游戏背景相对单调，但充满童话意味。游戏分为剧情、练习、生存三种模式。剧情模式中有丰富有趣的故事情节。生存模式中玩家则要一口气挑战多位对手，还能将名次记录在排行榜上。











厂商网站 http://www.greatelsoft.com

下载方式：移动手机登陆移动梦网→下载超市→动作

圣石记 骑士篇

数百年前，魔王挑起人类间的战争，一位勇敢的少年用鲜血召唤女神将魔王封印起来。时光如梭，积蓄了力量的魔王即将冲破封印，玩家所要担负的正是要拯救世界的任务。游戏画面细腻，音乐也很动听。绚丽的魔法是本作的一大特色，魔法分为多个类别，并随着熟练度的提升攻击力也会增强，还可以设置快捷键随时发动。

厂商	华益天信	类型	A·RPG
适用手机	诺基亚S60系列手机/摩托罗拉E398 V303 V600 L6 L7/索尼爱立信K700C K750C W810C等		
优点	画面靓丽		
缺点	剧情有些简单		









综合评分 9

厂商网站：http://www.huayigame.cn

下载方式：移动手机登陆http://wap.huayigame.cn下载试玩版



Hi，各位猎人，《MHP2》奋战得如何了？想必有不少都已经是数百小时的老猎人了吧，不过我们都知道，《MH》向来都是以“百小时”为计数单位的游戏，各位还需不断努力哦。对了，我们掌机王小组精心制作的《MHP2完全攻略本》也即将与大家见面了，内容绝对够分量，各位猎人可不要错过。这次的“猎人集会所”LIKY想跟大家分享一些《MHP2》的心得和趣事，希望大家喜欢。同时也希望广大猎人也能将自己的心得和体会发给我们，与更多读者分享。好了，下面进入正题。

雪山麒麟无伤讨伐

麒麟恐怕是许多人比较头痛的怪物，它不仅行动迅速且攻击频率高，集会所G级麒麟更是许多玩家的噩梦，单人讨伐G级麒麟是一件很辛苦的事情，不过下面要给大家介绍一个完全无伤讨伐麒麟的邪道方法，让麒麟成为被虐的对象。

这个方法适用于对付雪山麒麟，包括村长级和集会所级都可以，大家需要准备的就是一个能打散弹的弩，推荐毒怪鸟重弩（升满攻击力）。装备方面没有太大限制，推荐配一套带自动标记的装备。

任务开始后，前往8区等待麒麟到来，大家应该知道在8区有一个可以爬过去的猫洞，麒麟出现后，快速将其引到洞口位置，然后自己赶快爬过去，站在雪山草附近，接下来要做的就是反身架起重弩，对着墙壁开炮吧，只要方向对准了，子弹会穿过墙壁射到麒麟身上。而麒麟在另一边所有的攻击都打不到你，轻轻松松将它虐到死。以对付集会G级麒麟为例，装备上位毒怪鸟重弩，384的攻击力，打完散弹1、2、3，麒麟基本就挂了，用时约在15分钟左右，因为其间麒麟可能会换一次区，耽误一些时间，如果运气好赶在麒麟换区前解决战斗，时间可以缩短在10分钟内。惟一要注意的就是找对散弹的发射角度，首先根据小地图的图标判断方位（所以要有自动标记技能），对准麒麟的位置，然后将弩向上仰约30度角，发射散弹。此时要注意听声音判断子弹是否打中，慢慢调整角度，打中麒麟时音效是不同的，而且会看到墙壁上有血冒出。如果装备没有自动标记技能也无所谓，就在7区的破棚子里就能采集到染色球，事先给麒麟染色便可。这个方法完全不用担心安全问题，轻松便可刷麒麟上位材料，打的时候最好带上一些合成散弹的材料，以免子弹不够，被麒麟虐待的各位玩家赶快来报仇吧。

以上这个秘技是利用了散弹穿墙（实际上是穿洞）的BUG，相信有不少玩家会联想到利用此BUG对付其他雪山BOSS，比如雪狮子、轰龙等。实际上利用此法对付雪狮子是不安全的，因为雪狮子扔冰块攻击会穿过墙壁砸中你；对付轰龙则是非常可行的，在8区利用穿墙战术，在6区利用高台战术，用弩基本上可以很安全地干掉轰龙。



▲将麒麟引到猫洞附近，然后赶快爬过去。



▲根据小地图图标判断麒麟位置，找对发射角度，如图所示，将炮口对准洞口方位基本就差不多了。

安全活剥毒怪鸟

毒怪鸟以喜欢装死闻名，不过在《MHP2》中，我们可以在它装死的时候上去剥取材料，当然这个举动是相当危险的，如果它一个“咸鱼翻身”你不死也会重伤，不过现在要告诉大家一个安全方位，100% 安全地活剥装死的毒怪鸟。具体站位如图所示，就是在它脚部和尾巴之间剥取，如果它突然“咸鱼翻身”，猎人也只会受到风压而不会受到伤害。普通情况下，毒怪鸟每次装死可以剥取两次，如果有“快速剥取”技能可以剥取3次。而毒怪鸟身上有很大几率挖到“龙泪”和“大粒的龙泪”，作为精算道具是很值钱的，如果它多装死几次，你剥上数个那就发了，这也是一个很有效赚取农场点的方法。这里特别推荐集会7星的“立ちこめる瘴气”任务，对付毒怪鸟和紫毒怪鸟，带上散弹弩站3区高台（散弹是对付毒怪鸟最有效的武器），轻松虐待它们，它们装死就下来剥。LIKY有一次剥了3颗“大粒的龙泪”，顺便采集了4个“严选蘑菇”，一次赚取农场点数近万，而用时不到15分钟。



▲站在脚部和尾巴之间剥取 100% 安全。



▲一次收入近万，剥毒怪鸟赚取农场点也是行之有效的方法。

跳进龙嘴里的男人

前两天LIKY在xGAME上与人联机，遇到一个名叫“猪噜”的人（这名字……），两天一起打老山蟹（岩蟹），他用长枪，我用锤子。老山蟹一进入1区，我们两人便拉开架势狂攻起来，猪噜猛戳老山蟹的脚，而我游走在老山蟹肚子下猛砸它的壳，打着打着，当老山蟹快接近吊桥的时候，我突然发现猪噜跑到吊桥上去了，我心里一动，就问猪噜：“老山蟹也能跳到背上挖吗？”猪噜说：“不知道。”我心里就奇怪了，那你跑上去干嘛？于是我也跟着爬上去了。这时老山蟹已经缓慢地直起身子，将巨大的老山龙头壳正对吊桥，然后张开大嘴，一团光慢慢在嘴里聚积，我知道这家伙要放炮了，远远地跑开了，而站在桥中央的猪噜却纹丝不动，就在我佩服他勇气的时候，说时迟那时快，他竟然朝着老山龙的大嘴纵身一跳，On My God！老山龙的大炮就在这个时候发射了，一道火光，只见猪噜被轰得全身冒火飞了出去，我说不是吧，你要找刺激也不用这样吧，上演“人间大炮”啊！简直太英勇了。

事后我问猪噜“是什么促使你做出如此惊人之举的？”他告诉我说：“老山蟹的嘴巴跳进去是可以挖材料的。”“原来是这样啊！”我恍然大悟，我又问：“不过我只看到你被大炮轰出来了呀！”“那是因为我跳早了……”“……”

原来嘴巴里面是可以挖的！

后来LIKY专门试了一番，原来打老山蟹时的确是可以跳进那个头壳里面挖材料的，不过需要掌握好时机和方法。一般都是在2区和4区的吊桥上起跳，老山蟹靠近吊桥时就会站起来喷火球，这个时候先站在桥一旁避开，等它喷完火球后就要立刻往还未合拢的大嘴里跳，跳进去后可以挖一次，之后很快就会被甩出来。需要注意的是，当老山蟹靠近吊桥作喷火准备时，最好不要继续攻击它，如果此时它被打倒了，他就会取消喷火行动，那么你就没有机会跳进那张大嘴了。



▲老山蟹的大炮正在蓄力，勇敢的猪噜同学义无反顾地冲了过去……可惜没能捕捉到他被轰飞的精彩一瞬。



▲成功跳进嘴巴里，挖到素材，如果有时间还可以放个爆弹。



银色十字架的荣光

文 mio

在基督教中，世界被认为是上帝与恶魔的战场。

无论这一教义是否为大众相信，世界各地基督教堂里的神父和修女们在祈祷祝福之外仍有：替不幸受到“恶魔”诱惑误入歧途的人行洗礼，这一重要工作。

1973年美国公映的电影《The Exorcist》(国内译名《大法师》)，掀起了世界范围内的恐怖狂潮。尽管这部根据真人真事改编影片在今日看来已无法激发出更多的肾上腺素。但似乎让更多的文学创作者们找到了新的灵感。驱魔主题自此之后让很多作家爱不释手，“驱魔人”这一职种也成为了相对独立的文学存在，和中国传统的道士，日本的阴阳师一样，成为对抗危害人世的邪灵的主要力量(虽然西洋的驱魔人的身分往往和吸血鬼猎人有重叠)。

在动漫领域，驱魔题材的作品历来层出不穷。十几年前的一部《GS美神》让我们永远记住了一个叫美神令子的嗜财如命的女除灵师。《阴阳师》也已经把安倍晴明的故事说滥了。

连载于《周刊少年JUMP》上的《D.Gray-man》同样在讲述驱魔人的故事。作者星野桂虽是男性，却有着纤细而华丽、干脆又不失柔和的画风。作为小畑健曾经的助手，他的画风在初期曾与小畑健的非常相似，但也不影响这部作品凭借够出色的故事架构以及够紧张的情节安排和够美形的角色设定成为集英社热捧的作品之一。



故事发生在假想的十九世纪末，主角亚连·沃克自出生便拥有一只嵌有十字架的左手，正是因为这只特异的手，亚连被双亲抛弃，之后被养父马纳收养。但马纳在几年之后不幸病死，绝望中的亚连遇见了，他一生中宿命的对手——千年伯爵。

“让马纳·沃克复活，好不好？”

禁不住伯爵的诱惑，亚连向他请求让养父重新回到自己身边。养父的确复活了，但成为恶魔的马纳愤怒地掐住了儿子的脖子，“你、你居然让我变成恶魔？亚连，我诅咒你！”养父的“手”在混乱中划伤了亚连的左眼，而亚连一直用手套包裹着的左手此时却放出刺眼的光芒，在亚连的注视下变成巨大尖锐的爪子向恶魔化的养父扑去。“快逃啊，爸爸！”也许是亲人的呼唤产生了小小的奇迹，马纳在一瞬间的神志恢复后，留下“亚连，我一直都很爱你。所以，破坏我吧。”的遗言后自愿死在儿子的手中。

“天生就拥有克魔武器的人吗…不幸的人生啊。你也是被神选中的使徒呢。”伤心的亚连被经过的驱魔师克洛利收留。在经过师傅诸如干杂事、收拾善后、帮忙还债、赌钱、照顾食人花等一连串严格的“训练”之后，亚连终于成为供职于黑色教团的正式驱魔师。

在教团里，亚连认识了爱好捉弄部下还是个发明狂兼妹控的上司——室长科穆伊；室长妹妹，活力美少女的利娜丽；总是板着脸但是能力一流的东洋帅哥神田优；个性轻浮爱开玩笑的拉比；以及教团下属科学班的众人。在严苛的战斗之后亚连终于又有了一个能笑着说“我回来了”的家；终于又有了需要保护的人们。亚连与千年伯爵的战斗不再迷茫，即使他们强大的对手是同样身为人类的诺亚一族。

亚连的左眼在父亲划伤后就能分辨出人与魔的身影，并且在亚连不曾察觉时拥有了恶魔一般的进化能力，亚连的左手也在敌人一次彻底的破坏后，出人意料地再生出更加强大的形

态。这个身世成迷的少年，被预言为"时间破坏者"的驱魔师，他身上的迷团是否会是日后与诺亚族战斗的焦点？还有双方都在寻找的驱魔武器"心脏"……



区别于以往驱魔人独行侠的姿态，《D．Gray-man》里的驱魔师不仅常常组团赴任，并且还有了严密的组织关系：隶属于梵帝冈教会的黑色教团。驱魔师们也不是出于经济目的替人消灾除难，而是真正被赋予了极高地位的神职人员。故事中的恶魔也非传统意义上的撒旦使者，而是作为千年伯爵的兵器，混合"机械"、"灵魂"和"悲剧"这三种材料，被制造出来的杀人机械。被伯爵所支配的恶魔，是在人们因失去至亲至爱而极度悲伤时，被伯爵以"死者重生"所诱惑，藉由伯爵的能力，凭借生者与死者之间的牵绊把死者召唤回到现世的悲惨存在。内在的灵魂被束缚操控更因为杀死至爱而痛苦不堪，而能让他们灵魂得以拯救的人，就是驱魔师。

在东洋驱魔师题材的小说或动漫中，往往会用很抒情的笔调来叙述"魔"的心境或成为魔之前的凄惨身世，让人感慨命运的不公，进而对本来面目狰狞的妖魔心生同情。在以西洋驱魔师为主角的《D.Gray-man》中，虽然也有着对恶魔内心世界的描绘，但在前八十回的故事中，作者关注更多的却是驱魔师本身命运的沉重。

黑色教团是驱魔师的总部，除了管理驱魔师的工作，还下属有六大洲的支部以及科学班、医疗班、探索班、通信班等七个部门，这些为数众多的部下们，从加入教团开始，就将抹杀自己作为小我的存在，一切听凭教团差遣。为教团出生入死直至生命的最后一刻。而教团能为他们做的，只是在他们的棺椁前轻轻说一句："欢迎回来，谢谢你们的努力！"以及在他们的家人毫不知情的情况下，处理掉他们的尸体。

即使要用最大的牺牲来换取最大的胜利也在所不惜。已是教团不成文的教义。

对于决心终生背负十字架的驱魔师而言，从穿上团服的那一刻起，就意味着不再相信自己之外的任何人类。从穿上团服的那一刻起，驱魔师就是恶魔群中的活靶，随时可能死在包着人皮的恶魔手下。他们有理由怀疑每一个接近的"人类"，更有理由杀死企图靠近的"人类"而无须有罪恶感。唯有这样，才能消除自己对死亡的恐惧吧。

对于亚连和克劳利这样的驱魔师，曾亲手杀死恶魔化的至亲和至爱，是他们心中永远的痛，也是一生注定要背负的罪。为什么要成为驱魔师？因为杀死的那个，不是亲人也不是爱人，而是货真价实的恶魔啊！接受驱魔师的使命就是接受要不断杀死恶魔的命运。如果没有走上这条路的话，那当初又是为什么要杀死亲人和爱人呢？就算是自欺欺人的借口，也能成为继续活下去的理由吧。

一位叫斯曼·达克的父亲，为了女儿昂贵的药费加入教团成为驱魔师。同样是为了女儿，在一次惨烈的战斗后，他向敌人乞求一条生路，代价是148名同伴的生命。而向恶魔乞命的斯曼，最终受到了来自"神"的惩罚——驱魔圣器反噬身体，带来了「降咎」。在成为一具没有心的躯壳后，斯曼被神永远抛弃。

在利娜丽灰色的童年记忆中，永远也忘不了一个男孩最后的微笑。教团的人们曾经对无数孩子进行了惨无人道的"适合者制造"实验，很多孩子成为实验品悲惨地死去。即使是多年以后再度想起，经历过灰暗岁月的利娜丽仍有崩溃的冲动。

驱魔师是为了保护人类而生的神之使徒，却要受到来自敌人、同族乃至自身的非难与挑战。这恐怕是《D.Gray-man》给出的最矛盾却也是最让人悲伤的主题。只是接受了命运的驱魔师们仍在战斗，目光坚定，依旧怀着神性的慈爱。那些受困于恶魔的灵魂在最终的解脱后总会由衷地说"谢谢！"，疲惫的驱魔师们总会释然一笑，目送他们离开。

一切的一切，谨为了银色十字架的荣光，谨为了生命的曾经的光芒。

文 口袋根据地 nfopo namecc 编 马修



众所周知，《口袋妖怪》的中的精灵设定大部分取材于现实世界中的生物，无论是现世生存的，还是已经灭绝的。还有一些精灵的设定取材于神话传说，或者是结合想象设计出来的。下面我们为大家一一揭开口袋妖怪们原形的神秘面纱。

口袋妖怪设计原形大爆料1（不定期连载）

1 巨树龟——乌龟的祖先，西伯利亚龟

《珍珠·钻石》的草系主角巨树龟体形庞大，身高2.2米，体重310公斤，这个巨大的大家伙的原形是西伯利亚龟。它是距今5.4亿年前到3亿年前之间，生活在沙漠里的一种巨龟，它们是现代乌龟的祖先。与巨树龟相比，它的背部也不是一个龟壳，而是和头部相连的铠甲。嘴部以及下颚带有尖刺，采用这样的原形，使巨树龟一看上去，就知道它是防御型的精灵。虽然西伯利亚龟生活在沙漠，但是体内绝对充满了养分，可以被看成是古代沙漠中的绿洲，因此在它的背上设计出像盆栽一样的树。





2 大猩猩——最懒的动物，树懒

《宝石》版中的大猩猩的攻击力极高，其攻击种族值高达160。但是它也有一个糟糕的特性，就是“懒惰”，即每隔一回合休息一次，不会攻击！它的设计原形，是世界上最懒的哺乳动物树懒。树懒以行动缓慢闻名，已高度特化成树栖生活，而丧失了地面活动能力，因此它的臂极长而腿很短，这和《口袋妖怪》中的大猩猩很像。树懒什么事都懒得做，甚至懒得去吃，懒得去玩，能耐饥一个月以上。就连被人追赶、捕捉时，也好像若无其事，其“奔跑”速度不超过0.2米／秒。





3 大力甲虫——独角的力士，独角仙

昆虫是口袋妖怪之父田尻智创造口袋妖怪的灵感之源。身为昆虫爱好者的田尻智无疑是想把这种集捕捉、培育、对战于一体的乐趣传达给更多的人。大力甲虫的原形是独角仙，又名兜虫。全世界具有大型犄角的独角仙目前约有60种，其他犄角较小或不明显的种类约有1300多种。体色从红色到黑褐色不等，雄虫头部有一个Y形叉状突起，可上下活动，用来占据地盘，吸取树的汁液，习性和动画中小智见到的一样。





4 大钳甲虫——角斗的勇士，锹形虫

同样是虫系口袋妖怪，大钳甲虫同大力甲虫一样，与游戏的“初始版”存在着微妙的关系，这个拥有两个角的昆虫系的口袋妖怪自然成为了现实中拥有强力大角的锹形虫的化身。锹形虫是锹形虫科昆虫的总称，全世界约有1200种。雄虫有大颚一般的角，不是用来吃东西，而是用来跟别的雄虫打架和争夺雌虫的。成虫在5月末左右开始出现，在8月的傍晚最活跃。以树汁和腐烂水果为食。雌虫在朽木中产卵。锹形虫不像独角仙只能活一个夏天，有的锹形虫种类能渡过冬天。





5 杀手猫——凶悍的杀手，猫鼬

杀手猫是那种让人看一眼就能感觉到其杀气的杀手，而它的原形猫鼬也是如此，猫鼬机敏可爱的外表下其实是一个以捕捉小型动物为食的肉食动物。作为獴科动物之一，这种可爱、早熟且喜欢群居的动物，性情凶暴起来足以杀死一条眼镜蛇——这点和游戏中图鉴上的介绍简直是像极了，杀手猫与剑牙蛇就是天生的一对夙敌。它眼睛周围的黑色圈纹，就像戴着一副自制的太阳眼镜，爪子不能缩回，足以见证它的杀手本性。而且猫鼬自身对蝎毒免疫，不会中毒，也和游戏中的杀手猫具有“免疫”的特性一样。

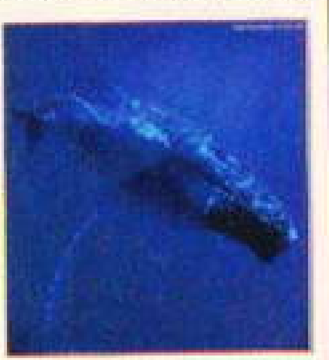




6 鲸鱼王——最大的生物，蓝鲸

从鲸鱼王的图鉴中我们可以知道，鲸鱼王是最大的口袋妖怪。同样地，它的原形——蓝鲸，也是最大的鲸类，而且比地球上曾经生活的最大的恐龙还要大，是目前人们所知道的从古至今所有动物中体型最大的，一般体长为2400～3400厘米，体重为150000～200000公斤，也就是说，它的体重相当于25只以上的非洲象，或者2000～3000个人的重量的总和。在游戏设计中，设计者更是遵照了这个特点，在图鉴中你可以查看人和鲸鱼王的大小关系，而且鲸鱼王最大的特点就是血厚，HP种族值高达170。



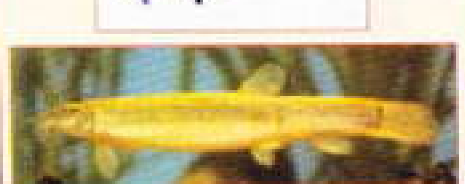


6 泥鳅与地豚——水陆通吃的鱼类

在游戏中，泥鳅与地豚是从属进化关系，而他们的原形——泥鳅与鲶鱼的关系也非常近，具有亲缘关系，真是佩服设计者的良苦用心啊。泥鳅喜欢栖息于静水的底层，常出没于湖泊、池塘、沟渠和水田底部富有植物碎屑的淤泥表层，对环境适应力强。当水中的氧气不足时，便跳出水面，直接用口吞入空气，这也是为什么设计者将他们的属性定为水和地的原因了吧。泥鳅和地豚都有胡须，这和现实中的两种鱼的特性也是一样的，而且一个体形细小，一个体形肥大。









7 水蛞蝓与海蛞蝓——海之变色龙，海兔

水蛞蝓与海蛞蝓两个具有进化关系的口袋妖怪同是海兔的化身。海兔又称海蛞蝓，是甲壳类软体动物家族中的一个特殊的成员。它体外无皮毛，属于软体动物门腹足类动物。但又与常见的腹足类动物不同：没有石灰质的外壳，只有一层薄而半透明的角质膜覆盖着身体。海兔的特殊之处在于它的身体能够通过变色来逃过天敌，在绿藻从中身体成绿色，在红藻从中身体成红色，在褐藻丛中又变成褐色，在五颜六色的珊瑚礁环境里，又与珊瑚混为一体，其保护色几乎达到乱真的程度。但有时也免不了会露出破绽，当遇到敌害难以逃脱时，便动用“化学武器”——它体内有两种腺体，能分别分泌出毒素和紫色的液体，前者可使敌害神经麻醉而失去攻击力，后者犹如“烟幕弹”。在一片带有毒性的紫色烟幕的掩护下，海兔可以从容趁机逃遁。









9 毒鼬与暴鼬——生化之武器，臭鼬

臭鼬面临强敌时毫不畏惧，因为它有令所有生物都畏惧的臭屁生化武器——当然像喵喵那种没有鼻子的怪胎除外。臭鼬，就是这样一种动物，以它为原形设计的则是毒鼬与暴鼬。它头部亮黑色，两眼间有一狭长白纹，两条宽阔的白色背纹始于颈背并向后延伸至尾基部，性情温和，以奇臭的腺体分泌物作为防卫武器。臭鼬用它那特殊的黑白颜色警告敌人，如果敌人靠得太近，臭鼬会低下来，竖起尾巴，用前爪跺地发出警告。如果这样的警告未被理睬，臭鼬便会转过身，向敌人喷种恶臭的液体。游戏中毒鼬与暴鼬的特性也是借鉴了这点，如果你的队伍第一个是它，遇到野生精灵的几率就会减半。







（未完待续）



主持：马修

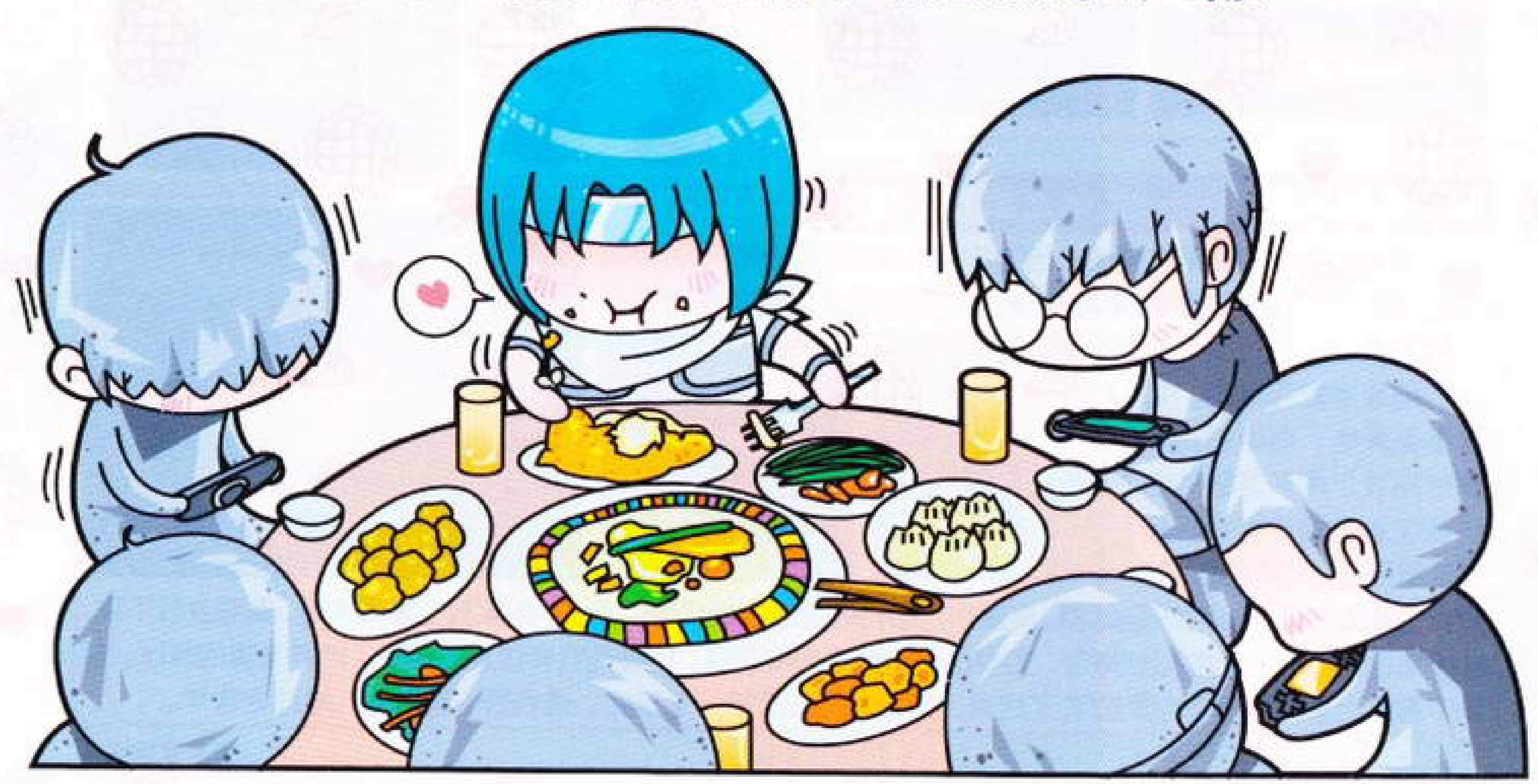
插图：西瓜树



即使经过倒春寒的逆袭，4月的天气还是暖和着。3月、4月份有不少我个人喜欢的游戏，一下就觉得每天24小时根本不够用了——很久没有这样的感觉了。玩游戏的乐趣多少和游戏心情直接相关，各位朋友，无论你玩龄多少、年龄多大，都保持一个良好的游戏心情，好的心情不仅可以让我们体会更多的游戏乐趣，更会让我们做其他事情时也一帆风顺。

马修和怪物猎人们聚餐

《掌机王SP》60辑截稿日中午，LIKY、马修及其他部门众编辑在公司楼下四川火锅店点菜聚餐，每人点了一道菜，然后等菜上桌。当日，人手一台PSP，除了马修的PSP拷个电子书看，其余众人皆联《怪物猎人 携带版 2nd》。不一会，菜上来了。马修喊："别玩了，菜上来了。""哦。"众人如是回答，然后低头继续奋战屠龙。马修便要了米饭边低头看书边吃起来，耳旁不时传来这些化身为猎人的同事们的说笑和讨论。等马修吃饱了，喝足了，书也看得差不多了，才抬起头，看到仍旧摆了满桌的菜，不由得叹了一句："今天又点多了，还剩这么多……"旁边一位兄弟听罢抬头暂时从《怪物猎人》的世界中回到现实说道："好像都还没吃呢。"马修："……"



最近小弟刚刚入手一台蓝色的PSP。虽然是家里同意出钱买的，但对于还在上学的我来说，每天玩游戏这件事依然很难被父母所接受。特别是俺老爸，每次看到我手拿PSP就咬牙切齿，有一种砸了的冲动。昨天我突然想出了一个好主意来改变这个现状，趁着老爸不注意，偷偷把我家Sony电视的遥控器给藏了起来。“遥控器去哪了？”我爸在寻找了10分钟后有点冒火了。这时候，我不紧不慢地掏出PSP，“要啥遥控器，看！”说着按下了遥控器自制程序的换台按钮，体育新闻顿时出现在屏幕上。“小伙子有两下子啊！”我爸边看边笑，相信以后他对PSP的看法会有所改观吧。



雷伊：好聪明的读者，拿PSP改善父子关系，呵呵。记得还要把遥控器放回去，否则以后你的PSP就要真的变成电视遥控器了。

米格：你是在我主持的栏目上寻找的灵感吧，这应该是XX年XX辑XX页上的……



琉璃：呵呵，米格真能臭美。

写信之前小玩了一把《机战W》，——太热血了！太赞了！本人非常敬佩眼镜社能够出如此好玩的游戏。本机师给马修放”加速＋努力＋幸运＋祝福＋必中”，速把PSP、NDSL、烧录卡、PSP周边，嗯，对，还有高乐高，交给本机师，否则，不要怪本机师的高达不长眼，这样我就可以左手一个PSP，右手一个NDSL，嘴里喝着高乐高，那叫一个美啊……

洛阳 Libra

马修：汗哦，不过是一些奖品而已，竟然劳Libra玩友动用如此多的精神。虽然精神指令由发动到产生效果需要一些时间，不过还是祝你的这些精神早日发动效果，多多中奖吧。至于边玩NDSL、PSP边喝高乐高的日子，小编们还真都经历过，至于美不美嘛，还要看个人的感受了。

我最喜欢玩的游戏就是《最终幻想战略版》了，到了着魔的地步，通了N遍关，几乎把所有任务都拿下来了，游戏里的主角叫马修，不知和主编马修有什么联系呢？管他什么联系，总之我最支持你了，小编马修，你一定要努力工作啊，还有就是现在已经离开两名主编了，我希望你一定不要走啊！你要是嫌钱赚得不够，我给你开工资——是不是很感动啊？那就让我中台PSP吧，5月份PSP上就推出《狮子战争》了，好想体验一下啊。

苏州 李瑞

胧月：看得我好感动，以为有读者要给小编开资了呢，原来只给马修开啊。

LIKY：给马修这人种贪财的人开资……

米格：主编、小编、两名主编，还以为马修升了呢，哈哈。

马修：好意领了，开资就免了，本人自当更努力工作以报答各位兄弟姐妹的支持。关于中奖，我说得不算哦，祝你好运吧。

这是我第一次买《掌机王SP》，也是第一次给你们写信，原因就是我寒假时买了一台1.5版的PSP，在香港买的。后来我就后悔了，原来我所在的城市才卖1430RMB，五种颜色都一样价，都是降好的。而我在香港花了1550港币，而且只是黑色，其他颜色还得另加钱。

中山 小Fighter

马修：对于香港电子及游戏产品的价格，我并不清楚，不过个人还是一直推荐在本地购机，这样即使出了问题也好协调好调换。不过既然机器已经买来了，就好好爱惜吧，反正是一次性投资，玩得开心就行。

我这个问题不知道该不该问小编，不是游戏问题，但绝对和《掌机王SP》有直接的关系。事情是这样的，上个月我中了一瓶高乐高，但喝起来味道一般，同系一个同学半年前也有中过，感觉也和我一样。我的问题就是：高乐高到底怎么喝才好喝？这个问题一定要给个回答哦，如果放“问题地带”里不方便，那就放“掌门人”里帮我解答吧，毕竟和《掌机王SP》有关，因此，你们要回答，我知道，《掌机王SP》的小编对读者是非常负责任的。还有，我想投稿攻略，请问能把详细步骤告诉我吗？

北京市　小奇

马修：这个……确实不是游戏的问题，但确实和《掌机王SP》有关，既然你已经夸了我们，不答岂不等于否认了你对小编的夸奖？不知道你有没有早上喝奶的习惯，个人觉得兑了奶喝挺不错。投稿攻略的话，先发来Email与我们取得及时联系，防止与我们的工作计划发生冲突；得以确认可写后就尽快高质量地完成然后通过Email投过来，如果有需要你修改的，小编也会用Email或其他联系方式通知你。

59辑《掌机王SP》的主题是暗色，让人多少感到有点压抑，惟有看到土豆才感到了萌。当我把卡哇依的土豆给别的女生看时，她们竟然全都对雷伊同志的草莓产生了兴趣。看来还是美食的诱惑比较大，土豆还应该在装萌上多下点功夫才行……最后有几个问题，希望小编们回答：1.RP是什么意思？似乎有人品的意思，但是在游戏中应该指机率或幸运度之类的吧？2.电脑用NDS模拟器哪个兼容性更好？可以玩什么游戏了？

北京　Mushroom

马修：记得谁以前和我说过，说无论是不是在减肥，女生都最禁不住美食的诱惑，我说啥也没信，不过Mushroom MM的朋友们也没有什么了，毕竟草莓属于健康食品——更正一下，应该把美食改成水果，尤其是草莓才对。在这里回答下你的两个问题吧，RP就是“人品”，但更多时候指的是运气；电脑用NDS模拟器目前当然是推荐No$gba和Desmume了，目前二者都能支持不少游戏，不过运行时，前者需要转换ROM，后者则超耗电脑资源。

紫枫：觉得土豆的萌与雷伊的草莓放到一起比，比较那个……

抗议！我抗议，我不满，我要发泄！全体编辑们！你们这是诱导犯罪！我国法律规定，利用他人的无知而使别人蒙受损失的行为是诱导犯罪！在我翻遍了58辑《掌机王SP》的每一页后，都没有发现印花，还以为自己买了盗版。最后才发现要寄读者调查表，而更为严重的是，我又翻遍了《掌机王SP》57辑的每一页，都没有发现有提示说58辑要改用“读调”，最严重的还在于我的“读调”已然不知被同学扔哪里去了！由于汝等的疏忽，可能使我蒙受一台PSP的损失啊！这是百分之百的诱导犯罪，我很严肃地说：“本人很生气，后果很严重！”

郑州市　夏川

米格：原来还有这种犯罪定义，都怪吾等无知，在这里给夏读者道歉！

软饼干：你小子道歉就道歉，干嘛还在一旁偷笑啊……

马修：确实是我们工作的疏忽，没能在上辑事先预告给各位读者，在此道歉，以后一定注意。多多参加抽奖吧，既然奖品中有一台PSP属于你，相信总有一天它会向你投怀送抱的。

一日，我妈妈拿着她的NDSL在玩（其实是我的）《新超级马里奥兄弟》里面的迷你游戏，也就是一些打牌的游戏。我便和我妈打赌说："你能玩过20级，今天我就看书到12点。中途出房间休息下，发现母亲大人已经玩到45级了，而且还得了2000多分，汗死！注定我12点就睡觉啦。哎，一个与游戏无缘的中年妇女居然玩游戏能打到如此境界，咳咳……



南昌 陈阳颇

软饼干：你也太小瞧你的母亲的游戏潜力了。你下次不要挑牌类游戏打赌了，下次让老妈玩《极魔界村》吧，你还可能有点胜算。

马修：其实《新超级马里奥兄弟》绝对是非玩家向的，本人回家时几乎不玩游戏的几个朋友玩起这个游戏都比我玩得津津有味，而且比我玩得好。(－_,－)



雷伊：马修的水平真差。

我遇到一件暴强的事，一天晚上，宿舍熄灯后，同学借我的PSP去奋战《KOF98》，由于操作问题，打了很久都没过，忽然班主任出现在他们面前，把PSP缴了，周末时，经过我们的不懈努力，班主任终于答应还给了我们，拿到机子后发现没电了，问之，班主任说："既然缴了，那我不得摇两盘嘛。"众人无语，回到宿舍开机继续打《KOF》，发现游戏已穿，众人感叹："真乃强人也。"

柳州 付星草

软饼干：其实，如果你们班主任不会关机，缴了后就一直开着，那也会没电的。

LIKY：你的老师如果年龄在25～35之间，那十年前可正是国内《KOF》高手辈出的时候。

马修：确实是操作问题，PSP的按键玩《KOF》确实有很多必杀发不出来。

雷伊：还是那句话——马修的水平太差。

这是我第一次给你们写信，但这绝不是第一次购买《掌机王SP》。因为我算了以下我的生辰八字，发现这三个月内我必将走大运，所以这次寄信，一定可以获得大奖，哈……我是一个掌机迷，我曾经拥有过一台SP，那可是我瘦30斤换来的，可竟然仅在3个月后就被我的母亲大人无情地摔碎了，更令俺心碎的是母亲大人竟然认为俺那30斤只值200元，摔后她理直气壮地甩给俺200元钱让俺再去买……

阜阳 宁鹏

马修：且不说你算得准不准，还是祝你能交好运吧。其实你的母亲还是不错的，摔后还给了你200元，不过看样子你的母亲也确实是被你气到了。怎么说呢，不管我们多发达，父母永远都是于我们有恩的上司，所以无论于情于理还是为自己掌机，都一定要有话好好说，莫要顶撞父母大人。

激情自爆 米饼无码激情裸照

米格：哈哈，大家上当了吧？

LIKY：你们竟然欺骗读者感情。

软饼干：声明，这是米格一手策划的，和本人无关。

胧月：这就是传说中的标题党？



雷伊：其实，我早就知道应该是食品了，我只是来确认一下。

紫枫：男人的激情自爆有什么看的……



马修：阵势快赶上"小编寄语"了。其实，我是冲着4月1日才放纵米饼的此次行为的。

琉璃：爆个消息，在掌机王小组内部，还有"月饼"、"一饼"等组合。

春节总算过了，惟一的收获是把年前的"贷款"还清了，如数还清了老妈，叹一口气先，不过还是没把抵押品NDSL拿回来，一个字，惨！其实自己原本对掌机是不大有什么奢望的，2006年买了台GBA翻新机后，品位上了一个档次，正在恶补无数早已被人津津乐道的大作之时，却传来了机子在同学手上遗失的噩耗，一个字，衰！狂抓一个月之后，东拼西借一咬牙捡了台白色美版NDSL回家，还在HIGH那断断续续的DPG电影时便被老妈没收了，学习为重嘛，道理不是不明白，只是对"刚进门的媳妇"依依不舍，此时依旧一个字，怨！继续成为"无机"一族的自己在寄出的N张印花之后，仍没在中奖名单上看到自己的名字，最终留了一个字给自己，唉！

桂林 谢杰

马修：你的经历让我不由得想起了自己以前，虽然有掌机，但因为都被老妈没收所以还是无机一族。不管怎么说，以前的教训要吸取，有了目标也要去努力。不要灰心，其实有掌机不是什么太难实现的目标，相信你很快就能再次拥有自己的主机。

琉璃：同情谢杰同学一下，谢同学的写法应该是倒叙吧？

修哥，问你一个问题，当你面对一堆游戏时，你是否能随手在其中捡出一个来玩并玩得津津有味呢？相信你的答案会是肯定的。我的一位朋友就是这样，在我的印象中，他是个全能游戏手，无论玩什么都能全神投入，做到最好。近日突然很迷恋SP，感觉SP真是一件艺术品啊，因为它几乎具备掌机应有的所有特性——轻便、体积小、游戏丰富、功能相对强大，可以随时随地游戏，现在每晚都要玩一会才入睡。

广东 张志伟

马修：也不像你说的那么绝对啦，小编在游戏方面确实需要有一定的造诣和沉淀，但如果说拿起任意一个游戏就玩得津津有味还是有点不大现实，毕竟有些游戏确实粗制滥造。不过，以我个人来说，从事编辑几年来，确实在很多无名气的普通游戏中发现了不少的精彩和亮点。回想起来，GBA SP真的很不错，不仅外形漂亮，好游戏也多，够各位GBA玩家体会很久了。

我已经忍无可忍了，我决定……给你们写一封信！这可不是一个容易的决定，我在上班时间给你们打这封信，你们知道我得承担多大的风险吗？这可是用公家财产干私人的活呀，要是被领导发现了，轻则扣钱扣奖金，重则连工作都没了，这样的话，让我在伟大的首都北京还怎么混下去啊，如果我因为没钱吃饭而冻死在路边，那你们身上可是又背了一笔血债啊！呜呼哀哉，谁能比我惨啊！另外，如果你打开时先看到的是背面，请一定不要把它当作废纸，我们出版社只有这种打印纸，废物利用、保护环境、节约资源，双手赞成。

北京 cloud

马修：你要不提醒，我还真没注意到背面——历年高考试题。为保护你的隐私，我把你的名字用英文写出来了，希望你不要介意。其实，已经在电脑上写好，就可以用电子邮件发过来嘛。再说这点东西在家用普通信纸写一下寄来也可以啊。



我朋友玩《MHP》，听说在麦当劳还是KFC什么的可以下载任务，于是走入某KFC中，我尾随而入。只见他买了一份套餐后，独自拿着PSP摆左摆右，摇头晃脑，一会大声喊叫："怎么没有啊？怎么没有啊！"N遍之后，服务生过来："先生，请问您的套餐还少些什么？"本人大笑。

江苏 郑渎宁

马修：怪只怪PSP没有正式引进中国大陆。想象下你朋友当时的动作，确实会非常有趣哦。

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第9、12、13、14、15、16、17、22、23、24、25、26、27、31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～43、55、60、61辑，每辑定价8.8元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

大家也可登陆levelup书刊区进行网上邮购，网址：http://www.levelup.cn/book/

继续期待大家的意见和建议

大家有什么意见和建议，可以用以下任何一种方式联系我们：

平信及Email地址请参看邮购信息。

论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的"《掌机王SP》最新动态"帖子里的"意见收集帖"中提出。

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、火热秘技、专题企划、口袋剧场、玩转PSP、玩转NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强、超级玩家。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，玩转NDS、玩转PSP及硬软综合站都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

平信及Email投稿地址请参见邮购信息。

来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。

levelup.cn 坛友互动专栏

看到Levelup网站也开了聚会板块，看来以后我们“天下聚会”栏目也可以借助Levelup宣传啦，希望各位关注《掌机王SP》、关注聚会的玩家去多多捧场哦。不过这也让米格想起了我和饼干那沉睡已久的“米饼Blog”，由于工作繁忙，一直都没有时间更新，实在是对不起大家啊！（ORZ）下面米格就来同大家分享一下最近的强帖吧。

栏目主持 米格

[贴图]上班族的真实写照

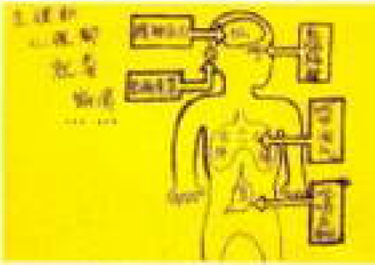
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=415226&page=1

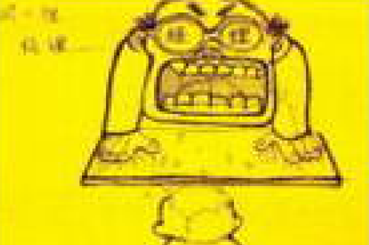
楼主：aiyouwei











（完整故事请参看原帖。）

人生就是这样，特别是在我们这个人口众多的国家(世界第一，而且占了1/5，汗)，竞争更是激烈，所以适者生存，没有办法，自己调节吧，如果实在累了就换个工作方式或者甚至换个工作，毕竟身体和健康是第一，没有健康，什么都没了。

第12楼：傻呼呼的口香糖

感动的，虽然带点无奈与伤感。

第13楼：sxtyiori

真实的生活是无奈的……也是幸福的。

第15楼：jacy

用自己喂宠物……

第16楼：纯白剑士

[分享]90年代老照片，火车上的中国人（很生活化）

楼主：凌先生

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=415606&page=1



▲麻将是中国的“国粹”，用搓麻打发路上的时光，可谓中国式消遣。列车内，即便空间如此局促也不能妨碍人们摆开角逐牌技的战场。流动的人影，摇晃的车厢，全神贯注的玩牌者，组成一张活生生的列车玩乐图。



◀不是杂耍，更不是体操。事实上，硬座车厢的乘客们对此类场面可谓司空见惯。江湖中藏龙卧虎，似此君这般身轻似燕，捷如壁虎者不知几多。看，座位上那位泰然自若的年青人无疑是个乘车的“老手”，换个人也许早已芒刺在背了。没办法，图个凉快而已。大家都懂得相安无事的道理。

▲因移动电话最初的大块头，在国内被称为“大哥大”，是当年大款们的一个标签。西装革履，手持“砖头”，袖口上还有未剪下的商标，这样的形象在今天看来有点滑稽，但在上世纪九十年代前期可谓派头十足。



▲这是一幕大多数人都经历过的场景，在滚滚攒动的人头面前，狭小的车门几乎要将人的身躯扭成一只麻花。每逢大假，洪流般汹涌而至的人潮让脆弱的铁路线几欲崩裂，回家——返城，“铁老大”成了横亘在城乡之间的一座不可或缺的桥梁。



▶几瓶啤酒，几样小菜让坐在一起的陌生人变成了朋友。透过这个大广角，我们看到了旅途的缩影和夏天痛饮冰啤酒的惬意。

第4楼：湖1980

经济发展过快，人们还未习惯。

第5楼：正太呆

大哥大，那时候买1万块钱1个。那时候的1W块能买不少东西了。

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点、语序、网络词汇等。

levelup 论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/list.asp?boardid=12）掌机玩家自己的论坛。



突然发现最近很流行超能力这个话题，美剧就有《The 4400》、《Heroes》，日剧有《圈套》三部曲，反正看来看去都是些“不正常”的人。米格也不忘尝试一把，闭目拆小P！还是闲话不多说，看看今天为大家带来的掌中热作吧。

文 米格



名侦探柯南 侦探们的镇魂歌

自1994年青山在《少年SUNDAY》上连载《名侦探柯南》以来，这部作品已经创造了单话销量突破1亿、TV连载451集、剧场版日本首周票房No.1等一系列显赫的成绩。作为日本国民级漫画作品，去年4月份上映的剧场版第十作也是依旧吸引FANS的眼球，尤其是借着动画推出10周年，各方面宣传造势自然不弱，早早放出的预告片、海报勾起人们“无限的遐想”，只是遐想来遐想去恐怕只有那10年一点也长不大的柯南形象不会改变啦。

本作中登场的人物可以说是有史以来最为强大的全明星阵容了。平次、怪盗KID、毛利小五郎、阿笠博士这些主要配角自不用说，还有黑暗组织和几位FBI的捧场。不过阵容庞大不代表就是一部好片，本作剧情的确略显平淡了一些。“我想请你们帮我解决某起事件，但如果你们失败的话……” 在神秘委托者的招待下，小五郎与柯南一行人来到了横滨。一行人受邀来到一座巨大城堡，没想到却掉入黑影的神秘男子所设下的陷阱。小兰、灰原与少年侦探团，也因此落入敌人手中成为人质。时间限制为12个小时，如果不在时间内解开男子，剩下的不用说大家也能猜到会怎样了吧。总之，一切看起来就是让人觉得很熟悉，预告片中黑暗里正坐的神秘人真正走到前台，一场打斗后揭开真相，经典系列并未能再塑经典作品，再多的噱头也都要归结在浓重的商业炒作上，创意不见了，只是喜欢的人还是会继续喜欢下去吧。如果你也是一名柯南饭，还是抱着孩童的心欣赏一下吧。

名侦探柯南 侦探们的镇魂歌 Detective Conan
监督：山本泰一郎
声优：高山南、山崎和佳奈、神谷明、茶风林
类型：动画／悬疑／侦探
对应机种：PSP／NDS
影片格式： 480MP4／ PMPAVC／DPG2／
影片大小：337MB

下载地址：http://pocket.levelup.cn/MediaShow.php?mid=275 以及下方相关资源　注：请使用迅雷下载。



大电影之数百亿

贺岁大片中以“恶搞”为卖点的《大电影之数百亿》首周票房就超过了1000万，仅凭这一点就足以证明本片恶搞的境界之高了。片中由购房陷阱引发的既幽默搞笑又生死纠缠的情节为开场，讲述了3位个性迥异小市民的都市淘金故事。

曾志伟饰演的角色，越想掘金，越在购房炒房的掘金路上天塌地陷、倒霉背运，而每一次的挣扎和企图挣脱，都让他更狼狈一次；姚晨在片中，是一个发现自己着了道就立刻给别人挖坑的女人，但不擅坑蒙之术的她招招式式都将自己和别人的生活都弄得一塌糊涂；黄渤饰演的过气明星，为了一个朴素的愿望，却做了一桩桩并不朴素甚至堪称大手笔的损人不利己的事情，将各个角色的命运往抓狂和命悬一线里推进。他们各自为利，他们无法自拔，然而他们又各怀良善本性……

表面上看是一部选材、立意都比较“正常”的电影，可如果你熟读当代影坛巨作，就会发现本作真正恶搞的不是那些滑稽表演，而是模仿了《功夫》、《十面埋伏》、《无间道》、《花样年华》等数十部经典电影，同时又兼具了原创性与精致性，可以看到影片内在逻辑创造的可信世界，更可以看到影片用疯狂的黑色幽默创造的不可能的世界，让观众领略一个雅俗共赏的喜剧，领略一个张弛有度的喜剧，更领略一个笑过后依然能够意蕴悠长的喜剧。

大电影之数百亿 Big Movie
导演：阿甘
主演：姚晨、黄渤、焦阳、曾志伟
类型：剧情／喜剧
对应机种：PSP／NDS
影片格式：PMPAVC／DPG2
影片大小：762MB／305MB

下载地址：http://pocket.levelup.cn/MediaShow.php?mid=270 以及下方相关资源　注：请使用迅雷下载。

关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！



上辑热点话题回溃之《机战 W》

《机战 W》推出很久，相信这款游戏大家也都玩到了一定的进度，这次我们就《机战W》及其相关话题展开讨论吧。

可以说能和 PS2 上的华丽程度有一拼了！

迷乱

语音啊，什么时候才有语音啊！

seeddees

感觉还没 GBA 上的《机战 J》来得好，画面完全是GBA的水平，很是失望。

tctc

好象在掌机上机体的攻击动画分为击破和未击破还是第一回吧，是个好兆头。希望 NDS 上的下一部《机战》在画面上加强一些远近变化的修正，主角机、飞翼0等机体的马赛克太严重了，有些动画也不要一味照搬动画。（为什么飞翼每次开炮都要掉下地球啊……）

血祭苍崖

希望看到《机战 OG3》能在 PSP 与 NDS 上同时登场。

CYBASTER6

如果把 512M 变成 1G，多出的 512M 放语音的话就完美了。PS：本作剧情超级 EG，希望大家不要狂按 L+R。

bobxu

感动之余便是感慨：赶工的痕迹如此明显。

断腿蜘蛛

主角机不好看啊，但有 Astary 的剧情倒是挺不错的

无 55555

语音啊，残念的语音啊。

秋风扫落叶

高达有点少，我的“牛高”呢？

漆黑的牙齿

一部很有诚意的作品，但很多方面还有提升空间。

luffy0085

本作比起 GBA 以往五作，音乐较为突出，画面有一定提升。和GBA 联动还能触发游戏部分隐藏要素，惟一缺点缺点是没有语音。相信这是厂商有所保留，让下一作有进一步提高。

霄雳天使

感觉没有发挥NDSL的优势：触摸屏和麦克风。玩后感觉就是把 GBA 版的屏幕一分二，其他没怎么改进，有点失望。

mofanforever

个人觉得可以算是一个不过不失的作品，游戏性上的确有不错的增强，也很好地利用到了触摸功能。但是的确如前面朋友说的，游戏还有很大的提升空间，而且画面也不怎么华丽，没有语音也是很致命的伤，期待续作的提高。顺带期待一下 PSP 上的《机战》。

！怪物！

只通了一次关，经过U.C 和 SEED的共同洗礼的我，不想再对这两方面作啥评价了，都各有优点。之所以特别强调只通过一次关，是因为对《W》有点失望。我不得不说的是，别的都不错，但《J》和《W》的剧情都很闷，实在是不能用心地去玩上第 2 次啊……

无我の境地

我认为画面还在 GBA 阶段，眼镜厂应该好好改进下。

junowu

剧情超长啊，好在难度不是特别高，还是最喜欢用《SEED》中的机体。

睡の神

《SRWW》中，偶只是冲着“种子”去的，还有就是了解了解“种子”的外传是啥样的

自由的基拉

我是为了《机战》才买 NDS 的，虽然本作没有发挥出 NDS 的机能，不过我相信以后的《机战》会更好。

gbyuanchen141

传统高达集体缺阵，现在是年轻人的天下咯。

shishi3131

本辑热点话题

大家来联机

对于掌机来说，联机功能是不可缺少的。而作为玩家的您，是否经常和其他玩家联机？本辑的热点话题，就请大家来围绕联机这个话题展开讨论，包括您和周围朋友是否经常联机、联机方式的发展进化、联机带来的无以伦比的乐趣……范围大得很，欢迎大家来畅所欲言。

参与方式

请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在2007年4月4日发布在PSP讨论区和NDS、GBA 讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。



《掌机王SP》第59辑大奖揭晓 中奖者名单公布!

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931－4867606

特等奖 2名 PSP主机、NDSL主机

大庆市	董少博
海口市	晏南飞





一等奖 MD Max掌机 4名 OS掌机 4名

哈尔滨市	毕垂轮	上海市	陶森鑫	张家港市	吴雷平
宿迁市	姜韬	大连市	王词光	西宁市	吴亚楠
苏州市	刘童	北京市	吴冬寒		



二等奖 42名 NDS烧录卡

长兴县	柏胜龙	丹东市	蒋昕伯	宜兴市	芮智	长沙市	张一凡
佛山市	蔡栋	调兵山市	李建龙	乌鲁木齐市	吐逊江	淄博市	赵俊
肇庆市	岑作越	武汉市	李凌风	上海市	王建	大理市	赵雷
广州市	丁龙华	广州市	李敏韬	宁德市	魏海	北京市	赵雨辰
广州市	古威	银川市	李宁	常州市	吴伟	舟山市	郑超
三门峡市	黄瑞	玉溪市	李智	济南市	徐雯雯	库尔勒市	郑涛
杭州市	黄溢平	上海市	毛博文	沙县	杨欣	玉林市	钟广林
深圳市	黄宇	安康市	南庆亚	保定市	张泊	长春市	周志豪
柳州市	贾璐娜	厦门市	潘潇鹏	襄樊市	张刚	张家界市	朱玉龙
阜阳市	贾毛峰	辽阳市	祁鹏山	大理州	张宏浩		
淮安市	姜腾	太原市	任勤	成都市	张鑫磊		







三等奖 9名 北通PSP保护贴膜、北通PSP保护胶套、北通PSP锂电池、北通PSP保护盒

霞浦县	陈亮	北京市	姜巍	合肥市	沈运开	绍兴市	许彬	茂名市	张博诗
营口市	高健	郑州市	申志鹏	上海市	王志骏	上饶市	于璨		

纪念奖 50名 高乐高营养饮品

泉州市	蔡伟	重庆市	胡铭昊	柳州市	莫洲	武汉市	魏铭杨	重庆市	余明阳
溧阳市	陈峰	昆明市	胡小帅	上海市	盛俊清	北京市	吴燕平	长春市	张丹枫
贵阳市	陈泓孜	宿州市	姜延辰	韶关市	苏博文	南陵县	吴择雄	嘉兴市	张青青
严州市	陈瑞星	北京市	李林	贵港市	谭玉松	昆明市	邢光睿	沈阳市	张欣
唐山市	陈晓	北京市	李涛	天津市	王利伟	黄石市	徐广	乌鲁木齐市	赵歆艾
广州市	陈新宇	佛山市	廖瑞雯	上海市	王鑫	昆明市	徐明卿	柳州市	钟旺旺
南宁市	邓华威	高州市	林冠春	石家庄市	王勋	太原市	徐鹏	扬州市	周娟
东莞市	丁非	温岭市	林佳慧	贵阳市	王森鹏	无锡市	许博	上海市	周晓枫
南京市	方亮	抚顺市	刘磅	北京市	王一雄	宁波市	叶磊	桂林市	周鑫
辽阳市	高敏娥	百色市	陆海峰	龙岩市	王泽	烟台市	由翔	上海市	周颜贤



注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931－4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

交流空间

欢迎各位玩友踊跃参加"交流空间"栏目。有意向参加的朋友请将自己的基本资料（参照文中格式）用Email发至pgking@263.net，或者来信寄到"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，跟无数志同道合的伙伴一起分享游戏的乐趣。

姓名：阙胤

性别：女 年龄：20
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《恶魔城》、《逆转裁判》、《女神侧身像》、《牧场》、《应援团》、《节拍特工》
地址：上海市浦东区北蔡莲园路555弄7号403
邮编：201204
电话：13564134371
想说的话：有空位的话就好心地塞上我吧，谢了！

昵称：Kizzy Zhi

性别：女 年龄：17
拥有掌机：GBA、NDS、PSP
喜欢的游戏：《女神侧身像》
地址：上海市虹口区四平路850弄4号2401
邮编：200086
Email：kizzyzhi900927@yahoo.com.cn
想说的话：其实我很喜欢看索青和任饭吵架（汗）。每次看完都不禁感慨，原来大家都这么热爱自己的主机。

姓名：陈诗恺 昵称：黑暗未来

性别：男 年龄：15
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《恶魔城》、《瓦里奥制造》、《最终幻想战略版》
地址：甘肃省兰州市兰州西北中学高一·十一班
邮编：730050 电话：0931－2923923
想说的话：再好玩的游戏也有终结之时，游戏最终只是游戏。

姓名：邱思添

性别：男 年龄：15
拥有掌机：GB、GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《高达》
地址：连江县凤城中学初一（3）班
邮编：350500 QQ：371667258
想说的话：是高达迷的快来吧。

姓名：顾欣玮

性别：男 年龄：15
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《马里奥赛车》、《死神》、《DQ IX》
地址：北京市海淀区友谊宾馆西南区7单元27号
邮编：100081 电话：13124777700
想说的话：自从我丢了NDS以后才知道掌机已是我生命的一部分了。

姓名：周树才

性别：男 年龄：18
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《机战》、《逆转裁判》、《恶魔城》
地址：广州市白云区钟落潭镇乌溪村五社迎龙一巷37号
邮编：510545 QQ：309990074
想说的话：喜欢《机战》的玩家就加我的说。

姓名：林声耀 昵称：掌机一族

性别：男 年龄：18
拥有掌机：iDSL、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《传说》、《最终幻想》
地址：广东省龙川县龙川一中高二（23）班
邮编：517300 QQ：724871412
想说的话：请广大掌机爱好者写信给我，可能的话，希望能在本地找到联机好友。

姓名：林铮

性别：男 年龄：18
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《任天狗》、《牧场物语》、《口袋妖怪》
地址：河北省承德市双桥区承德一中
电话：0314－2675631（短信最佳）
QQ：523500304
想说的话：喜欢和大家沟通分享游戏快乐。

姓名：臧京尧 昵称：我爱罗之名

性别：男 年龄：19
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《恶魔城》以及任天堂的大多数游戏
地址：辽宁大连理工大学北山学生公寓B区四舍326寝
邮编：116023 Email：knightfeg@gmail.com
QQ：9521194
想说的话：任天堂的死忠是也！欢迎到本人空间来，http://knightfeg.blogcn.com，http://xiaonei.com/knightfeg。

姓名：高天明　　昵称：口袋迷 XZY

性别：男　　年龄：11

拥有掌机：小神游 SP

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《火影忍者》

地址：武汉市汉阳区动物园路 47 号 7 栋 501 室

邮编：430050　　电话：027 － 84808533

想说的话：想挑战《口袋妖怪》的人来吧，我可是高手。

姓名：刘阳锐

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：GBA SP、NDS

喜欢的游戏：《恶魔城》、《口袋妖怪》

地址：新疆乌鲁木齐第 70 中学高二（4）班

邮编：830011　　QQ：465937325

想说的话：啥时候我们偏远地区的玩家也能中PSP啊！

姓名：万金坤　　昵称：孩子气十足

性别：男　　年龄：18

拥有掌机：GBA、PSP

喜欢的游戏：《传说》、《恶魔城》、《机战》

地址：山东省章丘四中高二・四班

邮编：250200　　QQ：303727632

想说的话：PSP 啊，犹如女人，买的起，养不起啊。希望所有掌机迷们给我疯狂来“电”！

姓名：吴思超　　昵称：修罗

性别：男　　年龄：17

拥有掌机：GBM

喜欢的游戏：《真・三国无双》、《口袋妖怪》、《GT2》、《火影》、《网球王子》

地址：河北省唐山市丰润区 6 小区 － 109 － 4 － 203

邮编：063030　　QQ：408830998

想说的话：自从上次看朋友的 PSP 看到流口水之后，我就对它朝思暮想，真想要。

姓名：王润京　　昵称：木叶

性别：男　　年龄：12

拥有掌机：GBA、NDS

喜欢的游戏：《最终幻想Ⅵ》、《终极明星大乱斗》

地址：北京市西城区车公庄大街市委党校内一号塔楼 404

邮编：100044

Email：wangrunjing0830@sina.com

QQ：412027615

想说的话：快加我吧，我可没有玩掌机的好友！

姓名：黄德民

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：无

喜欢的游戏：《波斯王子 2 武者之心》、《GT4》、《鬼武者 3》

地址：广西南宁市明秀西路152号万力社区2区13幢3单元 9 号房

邮编：530003

电话：0771 － 3846617

想说的话：祝咱家的《掌机王 SP》越办越好，众小编越活越美丽，越帅气哦！

群的名称：大连 DS 之家 <大连本土玩家>

入群号码：13285339

群负责人：一本木・龙太

群内成员：2007 年 3 月 10 日止共 187 名成员

主负责人：孤去の孤云（群创建者）

一本木・龙太（活动策划）

小 P（后勤主管）

喵喵（女）（总外联）

群简介：

大连 DS 之家创建于 2005 年 12 月 18 日，初衷只是为了方便大家交流，结识几个玩友而已，没想到自从第一次聚会开始就因为群内无比的向心力和玩家之间的友爱一直被大连DS玩家所追捧，现已经发展为大连本土第一玩家群体，并在本着为大家带来快乐和为大连各地的玩家提供一个良好的交流平台为目标而不断努力着。响应号召，创造和谐玩家群体！

群活动：

本群创建一年多，组织过大大小小聚会无数次，拥有众多DS核心玩家，帮助群内朋友攻关克敌，解决系列硬件困难。这一年多，群内的朋友也结下了深厚的感情，平日小聚不断，交流气氛浓烈，个中感觉，支言片语难以形容。独乐不如众乐，只有当大家集结在一起的时候在能发挥DS这款异质掌机的最强威力。欢迎大家加入我们的大家庭。有你的加入才有我们的精彩，因为：we are frieNDS！（小小透露一下，六月份群内将组织一次浪漫的海边烧烤和露营哦！）

la,la,la,oh wii,oh wii
今天天气不错挺风和日丽的
我打开PSP玩起《怪物猎人2》了
进入DevHook，杀上几条霸龙，
过足大剑瘾一看已经晚上七点半了
赶快退出游戏走出教室准备吃晚饭
可这一退不要紧，小P自动关机了
于是我拿起麦克风大喊：
FAQ电台！H-E-L-P！

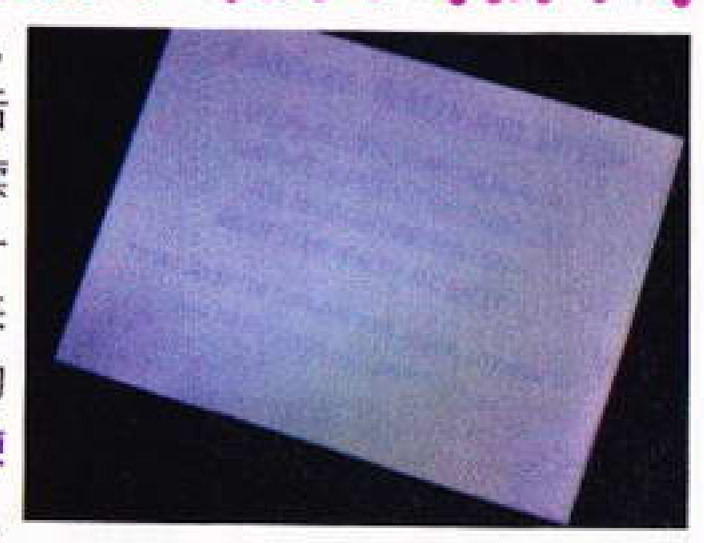


珠海的**陈鸿波**读者，FAQ电台DJ米格来啦，你的问题就交给我来回答吧！即使是DevHook 0.52.0100版，模拟ISO依旧存在着一些小问题，比如陈读者所说的无法正常退出《怪物猎人P2》，出现“请等待”画面后自动关机。这并非你机器的问题，而是DevHook本身的问题。最好的解决方法就是使用3.10 OE-A'啦。另外你在信中提到的自制固件3.10 OE-A玩游戏免引导无法运行《怪物猎人P2》，其实OE系列自制固件虽然具备免UMD运行游戏的功能，但并非所有游戏都能免UMD运行。由于兼容性方面的问题，很多新游戏都无法使用该功能，像《怪物猎人P2》、《潜龙谍影OPS》等等，因此这里米格也提醒大家，不要将希望过分寄托于免UMD引导，这一功能毕竟还在尝试中，尤其是刚刚购入新机的玩家，买张Demo盘做引导才是最好的解决方案。至于你的最后一个问题，为什么用DH 0.52.0100模拟的3.11系统看不到



MP4而1.5却能看。这里米格再解释一下，要播放MP4，需要将转换好的视频放置在记忆棒根目录的“MP_ROOT”文件夹的“100MNV01”目录下，米格也专门找了一段视频在DH下测试，完全没有问题，所以希望陈读者再检查一下自己的操作，如果依旧有问题欢迎再给我们来信。

FAQ电台 《口袋光环》，一个属于掌机玩家的专业频道。《PSP2TV拆机安装教程》、《成都玩家聚会视频》目前正在热播中，喜欢掌机，请投米格一票。



好了，广告过后我们继续来看下一个问题。来自江西的**孤独天使**读者提问，说自己手头上没有NDSL屏幕检测软件，这样如何检查坏点、亮点呢？这里米格推荐给你两种BT而又Easy的方法。首先声明，这第一种测试方法具有一定危险性，不过使用一次两次应该不会出问题。如果你有Slot1端烧录卡或NDS正版卡（Slot2端烧录卡危险系数更大，不推荐使用），你就可以通过暴力拔卡的方式来检测屏幕了。NDSL开机前不是有个伴随一声清脆铃声的LOGO画面吗？在文字出现前就有短暂的白屏现象。只要抓住时机弹出卡片，NDSL就会死机并停留在白屏画面，这时就可以慢慢来检查坏点啦。检查亮点方式同上，很多游戏在进入前都会有瞬间黑屏，这时弹出卡片，就能检查亮点了。至于其他绿屏、红屏、蓝屏画面，你就慢慢想想哪个游戏出现过，计算弹卡时间吧！另外还有第二种方法，现在不是有MoonShell等图片浏览软件吗？找不到检测屏幕软件，就自己画上几张纯色图，然后用MoonShell浏览，切换一下上下屏，不就可以搞定了吗？（软饼干：米格这小子……尽出馊点子）

FAQ电台 “天下聚会”五·一聚会大行动火热策划中，欢迎各地玩家聚会群体加盟本次活动，联系信箱mig@ucg.com.cn。

接着来看下一则问题，jtycom玩友来信祝《掌机王SP》越办越好！他想问几个关于NDS《口袋妖怪》的问题：1.《钻石·珍珠》能不能与GBA的《口袋妖怪》联机？2.如果能，请详细告诉我应进行哪几个步骤？3.《钻石·珍珠》是只有通关之后才能联机吗？4.如果在第一个四大天王的门使冲浪进入黑暗世界中，要是在不恰当的位置存档，就会四周动不了，要是真是在不恰当的位置存档，那该怎么办？5.现在市场有没有买在GBA SP上使用的无线联机周边？就这些问题饼干请教了《口袋》达人马修，得到的回答是1.广义上的联机是支持的，GBA正版《口袋妖怪》中的妖怪可以传到NDS版中，然后在地图左下的狩猎场捉。但GBA版与NDS版不能像同主机版本之间那样进行交换与对战。2.收集完全部口袋妖怪，回到博士研究所，会发现大木博士在拜访七灶博士，和大木博士对话，将图鉴升级为全国图鉴，就可以与正版GBA卡联动了。插上正版GBA卡，进入NDS版《口袋妖怪》的菜单画面时，会发现多了一条指令，进入后就可以选择要传到NDS版里的口袋妖怪了，然后进入NDS游戏，在地图左下的狩猎场就可以去捕捉了，捕捉几率100%，实际上就是一种单方向的“交换”。注意，如果妖怪装备有秘传机技能就无法传输到NDS版里，每盘GBA卡每天只能传送6只。3.如果是NDS版之间就没有什么限制，但和GBA版联机，就必须要通关后升级全国图鉴了。4.只好放弃原来的记录，重新开始游戏了。5.几乎没有。

FAQ电台

PSP版《龙珠Z 真武道会2》还是一如继往的激烈爽快，围绕在超级赛亚人之间发生的故事是该系列永恒的主题。饼干最喜欢的人物永远是孙悟空，谁叫《七龙珠》是饼干小时候的启蒙漫画书呢？呵呵。

小广告过后继续来看问题，北京的王昭辉玩友问NDS游戏《化石超进化》中的怪物需要达到什么条件才能进化？其实这个游戏怪物的进化条件比《口袋妖怪》更加复杂一些。一般来说，主要必须满足好感度和等级两个条件。将怪物放入对应属性的牧场可以提高它们的好感度。至于等级条件，不同的怪物有不同的要求，从40至70不等。另外，在沙漠星球通过战斗可以得到一种蓝色的进化矿石，给怪物吃下后可以直接进化到最高形态。

山东的孙佳惠玩友来信说她最近在玩NDS游戏《牧场物语 与你共建海岛》，有一天女神竟然亲自出现祝贺她走了1万步（狂汗）。她想请问是不是还有其他条件可以让女神出现。其实女神出现祝贺玩家的条件一共有8种，分别是：1.钓起同种类的鱼数量达到100、200、400、600、800和1000条时候；2.到达矿山地下50、100、150、200和255层的时候；3.所有种类的东西都出货一次的时候；4.所有矿石全收集的时候；5.钓起所有种类鱼的时候；7.出货数达到1000、2000、4000、6000和10000的时候；8.行走步数达到1万、100万、1000万、1亿、10亿的时候。

FAQ电台

《怪物猎人P2》趣闻，饼干在森丘4区杀小雌，顺利把小雌断尾后找了半天没找到尾巴，转了几圈后爬上通往5区入口处的高台，转头一望才发现尾巴静静地躺在4区那个大土堆的上面……

来看下一个问题，广东的王超玩友来信说自己首次接触《怪物猎人P2》，目前的猎人等级还是HR1，集会所的任务才刚开始，目前刚打到3星任务，目前已经把白速龙、大怪鸟、盾蟹和桃毛兽的任务都完成了，可HR等级没有升，是怎么回事？是不是完成关键任务后还会出现其他任务？其实这个问题很简单，HR1的关键任务中你还没有完成讨伐砂龙王的任务“大地を泳ぐモンスター”，当你把这个完成后就会出现紧急任务“激突！雪狮子ドドブランゴ”，你把这些任务都完成了，就能顺利升到HR2了。

攻略勘误

有热心读者来信指出59辑的《超级机器人大战W》攻略有误，攻略中提到有些机体在改造时有一项追加改造，改满后即可获得新武器，但游戏中并没有这种情况。经小编验证后，发现游戏中的确没有这样的设定。下面我们就把这项追加改造的正确用途在这里介绍给玩家。

游戏中的母舰会有一项“交代”改造项目，一共可以进行三段改造。所谓“交代”，就是玩家可以在战场上让我方的已出击机体进入母舰内，换其他未出场的机体参战。交代的改造次数代表的是可以进行交代的回数，全部改满后最多可交代三次。



琉璃

★数日前看了昔日同学所写的回忆录，她在回忆录中写下了很多那时我和她一起经历的有趣事情。记得有一次，我和她遇上一卖狗的小贩，小贩手中抱着一只很可爱的毛茸茸的小白狗，于是自己忍不住上前摸了摸小狗狗的头。当小贩问起要不要买狗时，自己下意识地问了句："多少钱？"小贩狮子大开口——1800。这明显是在欺诈，可是自己马上很嘴贱地回了句："18还差不多！"谁知，小贩便强要以18元的价格将狗狗卖给我们……无法在宿舍里养狗的我们只能在小贩的怒骂声中择路而逃。

★被朋友责骂做事情不考虑后果，可是自己依然觉得怎么想就怎么做的生活没什么不好，因为我是坚信车到山前必有路，船到桥头自然直的人。所以这里对她说：谢谢，但是你不用担心，我会好好自己照顾自己的。

米格

◆今天去采集"口袋光环"影像，发现我这个技术男已经由原先负责录制二线游戏沦落为只能碰三线游戏……琉璃姐姐，快给我小米也分些好游戏吧！

◆米饼组合猥琐视频再度出山预告，本次攻略对象：《怪物猎人 携带版 2nd》。

◆最近听得最多的两句话，"人生啊……"以及饼干的"加油干啊，工钱二百五啊！"

马修

◆银行贷款利率再次上调，以前我只想到贷款买房后每月的负担有多重，还真没想到银行贷款利率上调，现在本人已经基本断了在深圳买房的奢念了。

◆和一老家的朋友聊起大城市的房价和房奴，朋友笑劝："回来在批发市场兑个档口批发洋葱大蒜吧，要房子有房子，要老婆有老婆……"我不禁苦笑。

◆最近在玩PSP的《三国志Ⅷ》，个人觉得这种漫长的游戏更适合在掌机上玩，目前原创武将马修在刘备手下任一太守。

◆1年零10天整，悼念一下离去的某人：生时漂泊在外，逝去至今亦未能落叶归根，也许你我这样的凡人在这个时代注定要一直漂泊下去，只希望偷生如我也好，长逝如君也罢，不管漂泊到哪里，都能好好的……

◆4月1日起，纸分币正式停止流通，虽然已经很久不用分币，但还是在此缅怀一下小时侯拿着奶奶给的2分钱、5分钱去买冰棍、买大米糖、买油炸糕的日子……



胧月

★游戏中的某些特质总能勾起人的KUSO心。前阵子看到《高达无双》的机体被击倒后竟还能在地上弹上几下，有人就"禁不住感动得流泪了"。这次遭到KUSO的是《蜡笔小新DS》，本以为只是无耻的新之助小打小闹一番，可稍后又被大段大段的语音对话给唬住了——"这真是《鬼泣》手感、《北妹》剧情的神作啊！"

★再次受到"黄金眼"的胁迫，玩了《心跳回忆GS》。这游戏有意思的地方就在于，为了不让男友被同性抢走，有时得追着情敌大搞百合——男性玩家来试试吧。(-_,-)



■要不是最近做了NDS版《前线任务 1st》的攻略，差点忘了自己居然完整地收过“《前线任务》系列”全部作品。初代《前线》是在大学时代玩的WSC版，当时没怎么看剧情，这次趁着做攻略的机会仔细看了一下，发现还是很不错的；2代是“《前线》系列”中个人最喜欢的一作，玩穿的遍数也最多，特技连锁发动时那可真叫一个爽快；《前线3》由于某些原因，只玩到一半，每场战斗中同时出战机体数过少总让人觉得不爽；《前线4》的LINK系统将战斗的爽快感提升到了最高点；5代推出也有一年半的时间了，但由于太忙，进度依然停留在第一关……做了个复刻游戏的攻略发表了这么多感想，其实我真的不是《前线》FAN，而是在为交差马修的小编寄语凑字数。（马修：各位，你们谁信？）

软饼干

▲《斯巴达300勇士》是今年看到的第一部好片，动作设计和画面华丽程度让饼干为之一震，实在是帅！饼干当时是在熬夜赶稿的时候忙里偷闲用小P看完这部片的，原本当时已经是无精打采快睡着了，可一看这部片子马上就精神振奋，简直比打了兴奋剂还管用。接下来饼干就期待《加勒比海盗3》、《变形金刚》和《蜘蛛侠3》这三部电影了。

▲《MHP2》持续进行中，每天都有新发现，什么雪山隔墙无伤灭麒麟啊，什么火山高台刷白铠啊，什么战斗街卡位斗炎王啊，这些由玩家们发现的无赖打法还真是好用。另外自从霸弓入手后就几乎没怎么耍过太刀和铳枪了，就因为我无耻地用霸弓去虐待较弱的怪，还被LIKY给小小地B4了一把。（— —）

LIKY

◆拿着N-Gage侧握打电话时又被同事取笑，其实自己早已经习惯了这样打电话，不过想想是不是该让NG下岗了，算算差不多已经用了3年了，这个念头一动，觉得这NG也太皮实了点，怎么用了这么久还没坏？（笑，太邪恶了。）已经记不清摔了多少次了，外壳上好多凹凸划伤痕迹，但用起来依然完好。算了，既然它这么厉害，我也用得这么顺手，那还是继续侧着打电话吧。

◆眼睛啊眼睛，度数越来越深了，怎么办？一直以来心里有个潜意识，我的眼睛虽然度数很深，但到时候做个激光手术就应该OK，结果上星期专门去咨询了一下，做了一个全面检查，医生遗憾地告诉我，你的眼睛因为散光比较严重，即使做了手术也不能完全矫正，还必须带上500度的眼镜，我晕，那干脆不做好了……虽然了解到现实是残酷的，但自己心里还是比较乐观的，相信随着医疗技术的的发展，以后的手术会让自己的眼睛完美。不过在这里还是要提醒各位玩家，请一定保护好自己的眼睛，尤其是玩掌机注意休息。

紫枫

◆放下

因为放不下，所以养了条叫做“放下”的狗——这样的事情是否有些掩耳盗铃？抑或着说是生命中对待遗憾的另外一种补缺的方式？思想的复杂源于自我的自私与不单纯，如果是这样，又如何“放下”……

◆300

“路人啊，请告诉斯巴达人，我们遵守了诺言，长眠于此……”——观看《300》之前的满心期望与激动已然消逝了不少。实话说，之所以想要看这样一部影片，最开始的动力便是铭刻于温泉关石碑上的这段话，不在于血腥、不在于暴力，纯粹因为它应该是一个男人应该要看的电影——虽然漫天的血肉与刀戈让我有些麻木……

◆大便理论

A：“人生就像大便，无论外表如何的光鲜，其本质仍然还是一坨……”B：“自从我让自己成为了一坨屎之后，就再也没有人敢站在我的头上！”——嗯，精辟。



首先公布一条重要消息，"天下聚会"五·一聚会大行动正在策划中，各有关部门请注意，尽快与米格取得联系。(^_^)最近Levelup也搞起了"天下聚会"栏目，看到我们曾经报道的成都玩家聚会消息登上网站，米格也感到非常惊喜。目前米格也正在和Levelup筹划有关"天下聚会"网络版块的相关事宜，到时我们的聚会报道也将延伸到网上，让更多的人来关注我们的栏目。本次的报道来自大连，让我们一起来看看热情洋溢的大连玩家的聚会盛况吧。

栏目主持 米格

We are frieNDS!

——大连DS之家聚会一周年活动

文 树京

聚会主题：大连DS玩家一周年主题聚会
聚会时间：2007年3月10日，10：00am至6：00pm
聚会地点：大连黄河路避风塘
每人花费：20元
举办组织：大连DS之家
群　　号：13285339

各位观众注意，米格现在身处的是刚刚刮过11级大风的大连。2007年3月10日上午10点，12级台风登陆大连，台风的中心是大连市黄河路避风堂，下面是米格去现场为大家带回来的现场报道。

米格：大家好，我是《掌机王SP》小编米格，正在为您报道"大连DS之家"的聚会活动。虽然前几天罕见的11级大风袭击了大连，但玩家们的热情丝毫未减。米格现在身处大连黄河路避风堂，为大家带来现场直击！听说大连DS之家已经成功的举办了N次聚会，是一个长期举行聚会活动的群体，而且这次的聚会风暴有12级以上，米格粗略一看，聚会的人数大概有近40人，简直就是NDSL的展览会！现在就让我们来采访一位聚会的体验者。

俗话说得好，来得早不如来得巧，来到黄河路避风塘时正见到一楼大厅里黑压压的人群低着头进行苦战。一时间竟然无人理会米格，正在尴尬之际，一个猫女打扮的MM来到我面前，让我眼前为之一亮。她主动自我介绍说她就是大连DS之家的管理员喵喵，简单的几句询问之后，她带着



◀ 好壮观的DS斜塔！

小米我走向了人群，边走边介绍着比赛选手情况。正所谓“山不在高，有仙则灵”，大连DS之家虽然地方小，但还是有卧虎藏龙之辈。正说着，随着一声惊呼，一个略显魁梧的男人兴高采烈地从座位上站了起来，看到他胳膊上戴着“团长”字样的袖标，一时间很难和那个华丽的凉宫联系起来……（-_-b）

米：敢问这位是？

喵：他就是群管理员龙太，也是本次活动的主要组织者。而且他刚刚成为本届《新超级马里奥》的冠军。

米：你们的群主是哪位呢？

二人同指不远处的一张桌子上玩着游戏王卡牌的某人。

米：原来你就是大连DS之家的群主“孤云独去”，幸会幸会。

云：你好，感谢你来参加我们的活动。

米：算上门口迎宾的喵喵，我好像看到不少MM的说……（-_,-）

云：不算多吧，这次有6个MM光临本次聚会为活动增光添彩。(^_^)

米：和这些女性玩家一起游戏会不会有距离感呢？

云：当然不会了，其实MM游戏水平一点也不比男性差，群里的几个MM个个身怀绝技，很多竞赛项目比下来都是压倒性的胜利。

正说着，《应援团》的比赛开始了，笔者只得暂时中断采访随群主小云去参观应援团的比赛。比赛采取三局两胜制，群主小云对《应援团》游戏似乎是颇有心得，全连的成绩一路杀进决赛。正当米格满怀期待的希望小云夺冠之时，一个短发MM以全300的成绩2：0击败了小云获得冠军，这一幕让米格时瞠目结舌。

米：这个MM真不简单啊……

喵：她的《应援团》水平在国内玩家中属于比较高的水准，群内的《应援团》记录就是由她保持的。(^o^)

喵喵说这句话的时候倒是笑得非常甜，似乎自己也感到很骄傲呢。的确，能有玩游戏的MM已经很不易，更别说有个发烧级的MM。

米：请问你们是怎么建立起这个群的呢？

喵：其实群建立发展的过程充满了偶然性，最初只是我们相熟的几个人加进了群，后来才由几人发展到几十人以至于今天的小有规模。

米：你觉得是什么在支撑着群发展到现在的呢？

喵：我觉得是团结的精神吧，每个人都是抱着对游戏的热爱才加入到这个大家庭当中，游戏的精髓在于独乐不如众乐，很多游戏只有联机才能体会到更深程度的乐趣。其实1980年后出生的我们（群里几乎全部都是），作为独生子女，不单面临着交流问题，更有着来自家庭与社会的竞争压力。而游戏是我们的放松方式，群里很多人年龄虽然不大，但却是骨灰级玩家。他们对很多DS游戏颇有心得。群里虽然有不少的上班族，但主力军还是学生阶级，这也就是为什么这次活动我们特意挑选在周六进行，而门票费用收取20元也是考虑到学生的经济状况。

米：从人数上来看，似乎是很可观了啊！

喵：其实报名的人数足足有70多人……可惜前几天11级的大风让许多人的行程被打乱，许多学生被迫在这一天进行补课。而今天早上的大风雨雪也让不少人望而却步。(i_i)

米：（低头擦一把汗 -_-b）看来学生人数还真是不少。

喵：没错，这次活动的组织者中，群主和龙太、以及Swear都是去年毕业的，我和树京则是在校学生。比起工作忙碌的上班族，学生有更多的时间和精力去玩游戏。

米：这次活动你们都准备哪些比赛项目了呢？

喵：主要是休闲和竞技类项目，比如《马里奥赛车》、《死神2》、《新超级马里奥》、《应援团》、《俄罗斯方块》以及《动物管理员》之类的。

米：看样子《马里奥赛车》似乎是主要项目啊

喵：没错，这次我们本着全民娱乐、重在参与的理念，将《马车》搞成全部人参加的大项目。其他项目则完全凭由个人喜好从五项中挑选两项参加。

米：看刚才的《新超马》比赛有些人似乎不是很在行的样子（不会是为了凑数吧）。

喵：重在参与嘛！活动的目的就是为了让大家体验到联机的乐趣。名次和奖品都是次要的，大家团结地一起游戏才是最重要的，正因为这样的想法，这次活动要求我们写了很多。（边说边拿着桌上的一张活动细则……）

米格看到上面第一条赫然写着：“请不要食用小小酥。”顿时一阵狂汗……（-_-b）正



▲群里的MM玩家赛前自信满满的样子，她们可是个个都身怀绝技哦！

当米格欲就细则上的一些条款询问喵喵的时候，《动物管理员》的比赛开始了。“咳，咳，下面由我树京为你讲解本次动物管理员比赛全程。”群管理员树京推了推眼镜，略有些紧张地说。

树： 本次比赛采取7局4胜制，分组抽签用游戏王卡牌来决定自己的对手。《动物管理员》也算是大众熟知的游戏了，游戏简单易上手，但想达到达人级却需颇费一番心思。这款游戏可谓是休闲必备之作。

米：选手们水平都如何？

树： 我所熟识的几个人中参加比赛的水平都很高。（米格语：其实是你太菜了吧……）他们之间互有胜负，但喵喵是当之无愧的一号种子选手。

果然，之后的比赛中，喵喵半决赛杀得对手弃权，决赛更是让同为群管理员的小P大叫“妈呀”。

树：（不怀好意地笑）要不要去跟她对战两盘看看？

米：不……不用了（冷汗直流>_<）。

在毫无悬念的《俄罗斯方块》比赛和紧张激烈的《死神2》比赛之后，下午，轰轰烈烈的《马车》比赛终于开始了。比起纯竞速类的赛车游戏，《马里奥赛车》的道具战让多人联机多了一分乐趣，但纯粹依靠道具也未必能获得好名次，只有实力加运气才能取得优胜。倒计时响起，《马车》比赛状况果然热闹非凡，蓝龟、闪电、红龟的每次施放都会换来一声惨叫。比赛战罢，米格又和喵喵聊了起来。

米：刚才看到你们的比赛好激烈，看来实力都很强的样子……

喵： 没错，《马车》是我们的传统保留项目，从一年前的第一次聚会开始就一直作为主要联机项目，大家都保持较高水准也是比赛有趣之所在。

米：看来你们几个MM就是群里的一道风景线啊……

喵： 其实我觉得MM玩家根本不应该比男性玩家差，当今社会早就男女平等了，只要摆正心态，就会发现其实自己并不差。MM玩家这个名词应该表现得更有内涵，而不是很多人眼中的徒有其表。(—_,—)

米：这次活动看到你们准备了不少东西，资金上应该是完全依靠参加者吧？

喵：是的，这次活动我们每人收取20元费用，奖品、横幅、还有纪念PVC卡的钱都是从这里出的。只是奖品寒酸了点，以后有《掌机王SP》认证赞助就不会再为此发愁啦。(^_^)

米：每人才20块……为什么我觉得这些奖品好像很贵的样子……

喵：参加活动的学生居多，考虑到他们的经济承受能力，20块已经很多了。如果这次活动之后出现赤字，我们几个管理员已经做好了平均分担的准备。这也算是我们的责任吧。我们组织活动是为了让大家更好的交流，至于其他，都是次要的。

米：嗯，这话说得不错，米格以前也经常参加玩家聚会的，通过聚会认识了不少玩友。

喵：对了，我们的聚会一般每个月都会定期举办一次，在得知《掌机王SP》的“天下聚会”栏目后，发现栏目主旨真的是和我们的想法不谋而合，有了广大读者和你们的支持，我们也会更加用心地把聚会搞好，给更多的人提供联机、聚会的快乐！另外，这次的聚会视频也希望能放入“口袋光环”，与读者一同分享聚会的快乐。不管你是菜鸟还是达人，欢迎加入到我们的聚会中来！

米：视频已经在处理啦，几位MM真是很不错哦！(^_^)米格在这里也预祝你们下次聚会成功！

喵：谢谢！最后再广告一次，“大连DS之家”欢迎每一位玩家的加入，我们的群号是：13285339。我们的目标是力争成为“天下聚会”栏目的第一聚会团体！还请大家关注我们下次聚会的预告哦！



▲大家拉起横幅留下永久纪念的一幕——We are frieNDS!

“天下聚会”五·一聚会大行动

聚会名称：添砖加瓦！西安PSP玩友聚会

聚会地点：小寨避风塘

聚会时间：2007年5月6日，12：30至20：00

比赛奖品：一等奖PSP摄像头或GPS一个，二等奖PSP正版UMD游戏一张，三等奖PSP精美周边一套（感谢西安快乐多电玩友情提供）。

必备游戏：《MHP1》、《MHP2》、《皇牌空战X》、《RR1》、《RR2》等适合联机的游戏（现场也提供游戏拷贝）。

参加条件：20元活动经费+PSP主机+一颗爱游戏的心。

活动联系QQ：鬼鬼83039554，子阳2662026。

活动联系电话：81080023

报名方法：1、加入西安PSP玩家会，一群群号5125045，二群群号4096111；
2、请到levelup论坛“天下聚会专区”查找聚会报名帖，地址www.levelup.cn/juhui。





不少读者反映说最近极少见到游戏评论类的“自由谈”文章了，可巧本人前几天就收到了一篇《游戏之中，男女有别》的稿子，通过对《怪物猎人》和《陨石大战 迪士尼方块》两款游戏的评价来比较一下普通的男玩家和女玩家在游戏兴趣方面的不同；还有一篇评论的是《节拍特工》，也是简短又评得恰倒好处。本次收录这两篇稿件，会给各位读者不同于以往的感觉。

游戏之中，男女有别

文 LISA



其实男孩子和女孩子是有很大不同的，别误会，我指是智力上，而不是生理上的。

比如，我一直试图说服H同学，《怪物猎人》其实是一款很弱智的游戏。我曾用一句话概括了H同学乐此不疲地玩了整整一年、至今还执迷不悟的《怪物猎人》：不就是用不同的武器砍那几头形态各异的怪兽么？

H同学听了此言之后彻底崩溃了，他暂时从PSP上移开眼神，以看怪兽样的目光注视我片刻，甩动着他中风病人一样的手对我说：“你每天玩得那个什么《迪士尼陨石大战》就不弱智了？”

我承认，《陨石大战 迪士尼魔法》对我来讲是一款颇具吸引力的游戏，尽管它在H同学的眼里不过简单得类似于《俄罗斯方块》。他不能理解我当陨石袭来时激荡起来的一往无前的心，正如我不能理解他每次奋不顾身地砍向怪兽时的酣畅淋漓。

女孩子的梦想是童话

据资深的游戏玩家——H同学讲，《陨石大战 迪士尼魔法》请来了迪斯尼的巨星们前来助阵，有小美人鱼、小狮子琪拉雅、小熊维尼等角色们加入。随着游戏环节的推进，画面和音乐也随之变化，在轻松游戏的同时也能享受地畅游在童话世界之中。

游戏很简单，基本规则是改变掉下的方块，使相同的方块纵列或者横列排列3个，然后清除，过关之后，便会出现背景后经典的童话画面。同以往的《陨石大战》一样，《陨石

大战 迪士尼魔法》的决窍仍是“一人得道，鸡犬升天”，即不论腾空而起的陨石有多少，只要在它们还没落到地面之前，让任何三个相同的方块并列，它们便会一同升仙。大量隐藏的童话内容带来无法预知的惊喜，或许接下来的陨石是小鸟？是炸弹？是动物脚印？是小小海龟？我不得而知。

于是，在此起彼伏、铺天盖地的陨石来袭之际，我看到了童话中喜爱的角色命悬一线，他们的安危就掌握在我的手中。眩晕的感觉就在这眼花缭乱之间。我要挥动手中的笔，飞快地把它们排列在一起，无论是横向或是纵向，不能迟疑。

不知道，如果游戏脱离了童话的氛围又会有什么不同？尤记得，H同学曾强烈给我推荐过《逆转裁判》，后来终于没能修成正果。偶尔在《掌机王SP》上看到其第四部的剧情介绍，才突然恍然大悟：我不玩《逆转裁判》已经好多年！如今，H同学不失时机地又向我推荐二款NDS游戏《动物管理员》以及《双重记忆》。在我索然无味地挥动着笔如同电影中的慢动作或紧盯NDS的双屏瑟瑟发抖、不复有往日的激情时，H同学终于于心不忍地对我说：“你还是换回《迪士尼陨石大战》吧。”

迪士尼这个充满美国氛围的童话乐园，即使是《人猿泰山》和《狮子王》中也无不闪烁着人性的光辉，它以一贯温情脉脉的方式引起儿童和女性的共鸣。当它的童话以“Longlongago”作为开头的时候，300多岁的白雪公主，六七十岁的Hellokitty和米老鼠，105岁的Snoopy便可以在他的游戏里获得永生。

我想，这源自于每个女孩子的内心都有一个童话，白雪公主、睡美人抑或花木兰。尽管有人说迪士尼一贯的温情脉脉的童话风格好像有点落伍，可是每我当玩起《陨石大战 迪士尼魔法》时，特别想把光良的《童话》改成：我要变成童话里你爱的那支魔笔，挥动双手击退陨石保护你。

男孩子的前世是猎人

在一片砍龙的“嚓嚓”声和奔跑的喘息声中，H同学似乎又找回了自信。银发、皮衣、长枪、巨剑……在我看来已经审美疲劳，但我们的H同学似乎永远不会对那个将“酷”完美表现出来甚至达到神一般境界的家伙感到厌烦。同时，他也不会对采矿、买武器、钓鱼、砍怪兽、割肉等千篇一律的动作感到厌倦。

空闲时，他还不忘逗弄他的小猪，把它装扮成西瓜或粉红的小模样，这是他为了增加任务后获得的报酬。更变态的是，他将猫仆人解雇然后又召唤它回来，看着它顺着开满粉红花朵的小径上一路狂奔而来，如此反复，H同学的虚荣心也因此获得了很大的满足。



最可笑的是，坐在村口的村长每次不知鸡鸡歪歪地说着什么。因为不知道，所以可以改成无数个版本，比如说“你好笨啊，怎么又死了呢？”“现在的年轻人咋都这样呢？都不肯陪老人多说说话，这么心急火燎的。”而H同学坚定地认为村长说的是“good morning，那么早起来就过来接受委托啦！”

用H同学的话说，这些只是小小的慰籍，而真正至激的感觉还是在砍怪兽的时候：大剑、刀、炮……凡是猎人的这些武器所能触及之处，怪兽血肉横飞，或被斩断尖角，撞飞在地上打滚。主人公英勇无畏，动作微妙微肖；鸟叫声、风声、虫鸣声、各种脚步声、以及巨龙的啸声，PSP逼真的画面和富有质感的音乐，引人全身心投入。

姜戎在《狼图腾》写道：所有人的祖先都是猎人，猎人是人类在这世界上扮演的第一个角色，也是扮演时间最长的一个角色。这种猎性在男性身上表现得尤其明显，他们总试图在各种关系，甚至游戏里找寻这种感觉，这也是为什么《怪物猎人》能长盛不衰的原因。

不管H同学同不同意我对他钟爱游戏所做的总结，从主人公在接受委托捕捉危险的怪物、拿奖金购买武器道具提升自己等级以挑战更艰困的任务来看，猎人在其中仍是力量和光明的象征，背负着保卫家园的责任，符合人们对于“男性”这个概念的理解和潜意识上的认同。

无论游戏赋予了人多么神奇的力量，我们还是得回归于真实的生活；无论男孩子和女孩子在对游戏的认知上有多么不同，却始终脱离不了上帝造人时的初衷。

不是续作的续作

——节拍特工

文 掌机王阳光学员 Nebel

今天天气不错，挺风和日丽的，我一大早的就起床出了门。道路上的车辆来来去去，人们也都走得匆匆忙忙，阳光懒懒地晒在我的身上，空气中都洋溢着一股幸福的味道。我一边走向车站，一边盘算着今天的行程：和女友F约好11点去接她，然后一起去电影院，这样就算是和好如初了……等等！我刚才起床的时候就已经10点了！也就是说平时坐车要1个小时的路必需40分钟赶到。我站在车站，双眼盯着远处的路面盼望有车出现，心里还一边念叨这个鬼地方怎么连辆Taxi都没有。终于，一辆公车摇摇晃晃地从远出开来，我满心欢喜地迎了上去，可是它还没进站就发出一声闷响停下了。司机看了看引擎，无奈地冲着车下的人摇了摇头。只剩下不到30分钟了，如果我没有准时赶到，那就永远不能和F和好了！整个头部都被一阵眩晕占据，我喊出了脑海里惟一剩下的一个单词："HEL——P!"天空忽然暗了下来，随即又恢复了光亮，三名穿着黑色西装的男子出现在我的面前，无论是谁看到他们那怪异的发型和手中的麦克风，都会立刻认出他们：为了防止世界被破坏，为了维护世界的和平，他们总会在人们最需要帮助的时候出现，他们就是节拍特工！



更人性化的应援团

2005年，一款异质的音乐游戏吸引了众多玩家的目光，它就是《应援团》。游戏利用触摸屏进行游戏，点、拖、转——简单的三种操作组合出了变化无穷的乐曲。而游戏的背景设定也非常有趣，几名不良少年在一名不良大叔的带领下，专门出现在人们遇到困难的危急时刻，用热血的呼喊和舞蹈（如果算得上的话）给人力量。游戏里采用了日本一些当红歌手和组合的音乐作品，也有不少怀旧风格的老歌，曲风多是热血有力，其中一首《One Night Carnival》还登陆了2005年末日本红白歌会。不过可能是由于原创的玩法和概念，游戏的实验性很强，很多方面都可以说是在尝试。例如游戏中的Replay录像系统，在完成一关后可以再次欣赏一遍关卡中精彩的表演，可是这录像只是看过就算，没法纪录下来用以日后的炫耀、学习等，不能不说是一个遗憾。在热血过后冷静回顾这款游戏，需要调整、改进的细节还有不少。

后来，"《应援团》系列"的新作《节拍特工》正式亮相，虽然没有冠以"2代"的名头，不过采用了全新曲目和风格的《节拍特工》还是让玩家抱以了莫大的期待。在发售后，无数玩家都在第一时间再次开始了助人为乐的音乐应援之旅。《节拍特工》不仅在音乐上做到完全美国化，插画、字体以及整体界面风格都有着浓浓的美国味。一个典型的细节就歌曲段落中的文字和符号，《应援团》给人的感觉是用发干的毛笔一笔画出的，线条既不笔直也不流畅；在《节拍特工》中则是十分规则的圆圈和交叉，避免美国人不理解"毛笔"的概念。

虽然《节拍特工》的操作、评价等大体系统都和前作相同，不过说整个游戏比前作提升了一个档次也并不为过。不仅曲目由15首提升到了19首，关卡出现的方式也和前作不尽不同，本作的三个隐藏关卡需要玩家的总分数达到一定等级才能开启，这使得仅仅打通一两个难度是看不到所有关卡的，无形中给了玩家多次游玩的动力。Replay录像系统得到了很大的进化，游戏允许每个关卡都保存一段完整的录像，而且可以在多人模式下与录像中的自

己进行对战联系，甚至能够将录像传给朋友，不愁无处炫耀自己高难度的S评价成绩了。还有许多能让人感到厂商细心的细节，例如在游戏开始前，不只能跳过片头的情节介绍，更是能跳过歌曲的前奏，在失败后还能复习刚才失败的过程。想当年在挑战《应援团》的陨石关时，每次失败后长达一分钟的前奏让人“欲罢不能”，而且等到前奏过去后，刚才背下的版面也忘记得差不多了，笔者当时花了整整一个下午的时间，才带着股憋气的情绪将最高难度的“陨石”完成，之后再也没有碰过这个关卡。而《节拍特工》中利用失败后的复习就能很简单地把版面背个大概，随意跳过片头和前奏也让挑战变得更加流畅。在通关后再度练习最后的关卡时发现，甚至连最后的制作组名单都可以跳过，而且游戏中过关后的静态CG、过场CG等图片，都能随时查看，制作者真是充分照顾了玩家的情绪。

把握音乐脉搏的节拍特工

说起《节拍特工》当然不能不提它的音效和音乐。在前作中，玩家游戏操作的音效大多为吹哨子和呼喊，而且音量较大，把背景音乐中的节拍都掩盖了。而《节拍特工》里就将操作音效和背景音乐的层次分开得很明确，不会干扰玩家对音乐节奏的判断。在游戏推出的初期，很多平时接触日本音乐多而欧美音乐少的玩家，都反映游戏的音乐没有前作动听。不过看看游戏的歌曲目录就知道这次歌曲的阵容有多么强大了：有现今当红歌手艾薇儿的《Sk8er Boi》、新金属乐队Sum 41的《Makes No Difference》、超级巨星巨星麦当娜的《Material Girl》、皇后乐队的《I Was Born to Love You》，还有超级老牌乐队滚石、深紫、村人、土风火的歌曲参与，甚至连麦克尔·杰克逊幼时的成名曲之一的《ABC》都作为隐藏曲目登场。这一个个名字甚至连平时不听音乐的朋友都觉得熟悉，在粉丝们耳中更是如雷贯耳，这无疑代表着游戏中音乐的经典程度。游戏中的音乐类型也很多，舞曲、朋克、新金属、新浪潮、艺术摇滚——夸张地说，按着时间顺序听一听游戏的原声，就能把握美国近30年来流行音乐的脉络。



和上面的相比，游戏的人物设计没有那么明显的进步了，毕竟这种搞怪的造型在《应援团》时代已经很适应了——DJ打扮的Spin，飞机头特工J，肩膀宽到不行的“酋长”Cheiftan，还有三名牛仔打扮的特工花，都很好地贴合了游戏的风格。游戏中特工们的指挥官卡恩是个很有趣的角色，在姐妹花流落荒岛的关卡中，他穿着件大花衬衫指挥着特工们执行任务；执行《Survivor》的任务时，他还将一罐被大块头杰克当作子弹的豆子摆在自己的办公桌上。然而在看到失去父亲的小姑娘露西留下眼泪时，他却没有像平时那样夸张地大声命令特工们出击，只是看着屏幕默默不语，让玩家也感觉到一份淡淡的心痛。在最高难度通关后，本来一直坐在幕后的卡恩指挥官也亲手拿起话筒投入到任务中，和女特工们一起跳起舞来，让人笑到喷饭。

游戏中关卡的情节很巧妙地“借用”了一些电影、游戏中的场景，如《Y.M.C.A.》一关海底探宝的情节就有些《加勒比海盗》的感觉，而《Survivor》中的壮汉斗异型让人一看就联想起有名的电脑游戏《毁灭战士Doom》。不过《节拍特工》中的情节和《应援团》中的差别较大。前作中的情节多是感情、事业上的问题，有不少都是和人竞争的情节；而美版中则有不少情节都是以“钱”的目的，而且多了不少个人英雄主义的事件，不能不说两国文化差异不小。

如果论起NDS平台上的音乐游戏，那《节拍特工》绝对是首选之作，简单易学，轻松又有趣，歌曲也是曲曲经典。游戏惟一的缺点就是对NDS的下屏有着致命的杀伤力，虽然现在大家都贴保护膜，但连着玩上两个星期差不多也得换贴膜了，怪不得《节拍特工》被玩家们戏称为“跟着节拍毁屏幕”。不过为了帮助那些深处水深火热之之中的人们，一张贴膜又算得了什么呢？在游戏推出后不久，玩家们就开始幻想游戏如果推出欧洲版的话会是什么样子。Beatles、Yes、Scorpion、Enigma等等，欧洲的音乐水平在整个世界都可以说是首屈一指的，相信如果推出的话，也会有不少经典歌曲。当然了，很多国内玩家还是非常期待任天堂联合神游推出游戏的“中国版”的，把大陆港台三地的音乐荟萃在同一首歌中，相信也会非常精彩——希望不是YY。

掌机游戏综合发售表

将于4月12日发售的《逆转裁判4》是不少AVG玩家期待已久的作品。用制作人的话来说，这并不是一款新旧交替的作品，而是一款新旧交融之作，系列的新老玩家说不定都可以在这款AVG大作中找到属于自己的感觉。4月份的发售表上有两款《FF》作品，分别对应不同的平台。喜欢怀旧的玩家可以在PSP上重温经典的初代《FF》；想体验创新玩法的玩家则可以选择4月26日发售的NDS版《最终幻想XII 亡灵之翼》，游戏会推出NDSL主机同捆版，想同时购入主机和游戏的玩家不妨选择这个颇具收藏意义的版本。

发售表阅读提示

1. 本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。
2. 以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3. 红色字体为受瞩目游戏。

Nintendo DS

2007年4月5日			
真・三国无双DS 斗士之战 真・三国无双DS ファイターズバトル	Koei	ACT	4800日元
DS阴山式 电脑反复 正确汉字听写君 DS阴山メソッド 电脑反复 正しい汉字かきとりくん	小学馆	ETC	3800日元
名侦探柯南 侦探力锻炼器 名探偵コナン 探偵力トレーナー	NBGI	ETC	4800日元
我的快乐礼仪手册 私のハッピーマナーブック	Taito	ETC	3800日元
2007年4月12日			
马里奥对大金刚2 マリオvs.ドンキーコング2 ミニミニ大行进!	Nintendo	ACT	4800日元
写入式"般若心经"练习手册DS 书き入み式"般若心经"练习帐DS	IE Institute	ETC	3800日元
逆转裁判4 逆转裁判4	Capcom	AVG	4800日元
四眼天鸡 宇宙最强队 チキン・リトル 宇宙最强のチーム	Walt Disney Games	ACT	4800日元
小美人鱼 艾丽尔的海中宝物 リトル・マーメイド アリエルの海のたからもの	Walt Disney Games	ACT	4800日元
2007年4月19日			
Wi-Fi对应 全世界众乐乐大全 Wi-Fi对应 世界のだれでもアソビ大全	Nintendo	ETC	3800日元
右脑锻炼DS 七田式 成人速读训练 右脑锻炼ウノタンDS 七田式 大人の速读トレーニング	Interchannel Holon	ETC	3800日元
学园爱丽丝 开心伙伴 学园アリス わくわく ハッピーフレンズ	Kids Station	AVG	4800日元
亲子娱乐 男孩版 できたよ! ママ おとこのこ	Star Fish	ETC	3800日元
亲子娱乐 女孩版 できたよ! ママ おんなのこ	Star Fish	ETC	3800日元
交响情人梦 のだめカンタービレ	NBGI	MUG	4800日元
2007年4月22日			
口袋妖怪 钻石 Pokemon Diamond	Nintendo	RPG	29.99美元
口袋妖怪 珍珠 Pokemon Pearl	Nintendo	RPG	29.99美元
2007年4月26日			
膨膨方块DS パネルでポンDS	Nintendo	PUZ	3800日元

大纲记忆 速读练习DS あらすじで覚える速读のススメDS	IE Institute	ETC	3800日元
大纲锻炼 速听练习DS あらすじで锻える速耳のススメDS	IE Institute	ETC	3800日元
英检王 3级 英检王 3级	学研Index	ETC	3800日元
英检王 4级 英检王 4级	学研Index	ETC	3800日元
Gamics系列 Vol.1 横山光辉三国志 第四卷 三国鼎立 Gamicsシリーズ Vol.1 横山光辉三国志 第四卷 三国鼎立	ASNetworks	ETC	3800日元
驾驭自信的明天DS 商业礼仪 これで耻をかかない 明日つかえるDSビジネスマナー	元气	ETC	3800日元
真·幸运之星 启程 真·らき☆すた 旅立ち	角川书店	AVG	3800日元
大都技研官方柏青嫂模拟器 秘宝传·押忍! 番长·吉宗DS 大都技研公式パチスロシミュレーター 秘宝传·押忍! 番长·吉宗 DS	Paon	SLG	4800日元
巧克力犬的甜蜜百货店 チョコ犬のスイーツデパート	TDK Core	SLG	4800日元
般若心经入门DS DSがtehodoki般若心经入门	ASNetworks	ETC	3800日元
数字游戏VOW ナンプレVOW	From Software	ETC	3800日元
大鼻宠物俱乐部 动物天堂 はなデカ俱乐部 アニマルパラダイス	Agatsuma	SLG	4800日元
最终幻想XII 亡灵之翼 ファイナルファンタジーXII レヴァナント·ウィング	Square Enix	RPG	4800日元
绘图总动员 解谜绘画三大谜题 ピクピク 解くと绘になる3つのパズル	Success	PUZ	2980日元
桃太郎电铁DS 东京&日本 桃太郎电铁DS TOKYO&JAPAN	Hudson	TAB	4800日元
陨石大战 迪士尼魔法 メテオス ディズニー·マジック	Walt Disney Japan	PUZ	4800日元
莉兹工作室 奥尔多鲁的炼金术士 リーズのアトリエ オルドールの炼金术士	Gust	RPG	4800日元

PlayStation Portable

2007年4月5日			
实况力量职业棒球 携带版2 实况パワフルプロ野球ポータブル2	Konami	SLG	4980日元
机动战士高达SEED 连合对扎夫特 携带版 机动战士ガンダムSEED 连合VS.Z.A.F.T.PORTABLE	NBGI	ACT	4800日元
2007年4月10日			
机密武装 蔓延 Coded Arms: Contagion	Konami	FPS	39.99美元
2007年4月12日			
可以玩一生 东大将棋 解残局道场 一生游べる 东大将棋 诘将棋道场	每日Cummunications	TAB	4800日元
2007年4月17日			
瓦尔哈拉骑士 Valhalla Knights	Xseed Games	A·RPG	39.99美元
2007年4月19日			
最终幻想 ファイナルファンタジー	Sqaure Enix	RPG	3800日元
2007年4月26日			
Snow 携带版 Snow ポータブル	ProtoType	AVG	4800日元
大家的地图2 みんなの地图2	Zenrin	ETC	4800日元

口袋光环 精彩内容导视 Vol.61



游戏展望台



收录未发售游戏的第一手影像情报，让您享受最速的视觉冲击！

本辑为您收录了来自第一线的《危机之源 最终幻想VII》的全新预告影像。

新作特搜队

全面搜索近期作品，为您简介最新的作品信息！



为您演示《VR网球3》、《忍者神龟》及《三国志VIII》等13款最新作品。

火热试玩区



详解近期当红大作，为您打造最酷的游戏视觉盛宴！

详解近期《心跳回忆女生版 初恋》、《龙珠Z 遥远的悟空传说》等当红大作，为您打造最酷的游戏视觉盛宴！

米格的软硬教室



想亲眼看看小P内部的构造吗？
想了解PSP视频输出的原理吗？
米格的软硬教室
为你奉上详细拆机以及PSP2TV设备安装教程
米格亲自解说PSP内部构造

天下聚会



天下玩友聚会，热情联机连心！
成都玩家E搞聚会影像全面收录，
带您一起去体验聚会现场的热度！


精美赠品
《高达SEED》主题便签簿
口袋光环
Vol.62
搜罗近期掌机游戏
精彩影像
《真・三国》登陆NDS第一作
真・三国无双DS
斗士之战
完全攻略 NDS
掌机王Sp
62辑
4月下旬
全国上市
两大PSP劲作攻略
机动战士高达SEED 联合对扎夫特 PSP
波斯王子 宿敌之剑 PSP
幸运大抽奖 惊喜送不断
PSP、NDSL、OS掌机、NDS烧录卡、PSP电池包……
海量奖品等你来拿！
只要购买《掌机王SP》就有机会中奖！
话梅杂志&3DM-SMV



定价：8.8元